2006年 总第218期

Popsoft

大众软件®

半月刊



www.popsoft.com

电脑应用和娱乐的第一选择

09


ISSN 1007-0060



《大众软件》2006年增刊

权威《魔兽世界》高级典藏图文指导全书
2006年4月中下旬震撼上市，敬请关注！

2005年度，暴雪、九城在国内网络游戏领域掀起《魔兽世界》风潮，2005年底，《大众软件》知名编辑携手合作，推出权威《魔兽世界》高级典藏指导全书，在国内迅速脱销，成为受到读者热烈欢迎的典藏游戏攻略图书范本；2006年，应广大读者的强烈要求，为给那些迷失在艾泽拉斯的勇士们提供最新、最权威的指导，弥补《大众软件》报道内容篇幅限制，由《大众软件》知名编辑再度携手合作，倾力奉献独家《魔兽世界》经验心得——2006年度《魔兽世界》高级典藏图文指导全书！

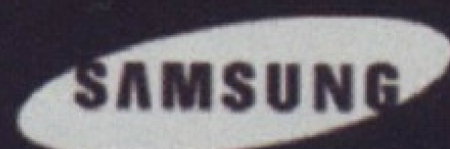
精彩内容包括

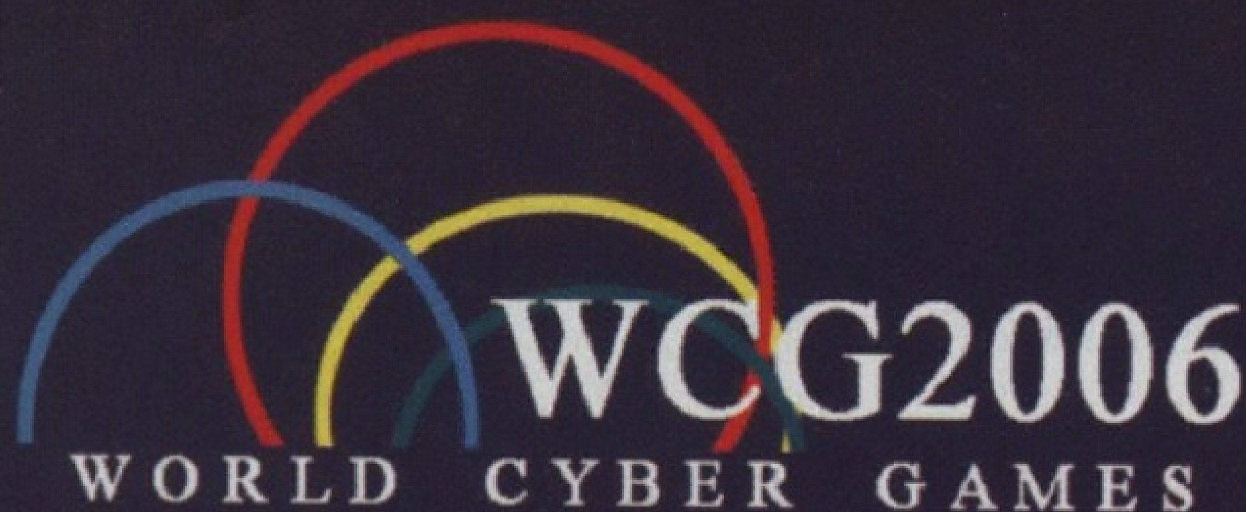
1.9 版更新内容——“安其拉战争”，包括开门史诗任务、安其拉神庙、安其拉废墟的基本打法。
《魔兽世界》地图集——包括《魔兽世界》详尽地图以及地图内据点、NPC、怪物、矿物草药等的综合说明。
最新圣骑士天赋分配方案。
重新修订后的中高级副本——厄运之槌、黑石深渊、黑石塔、斯坦索姆、通灵学院、蓝龙艾索雷葛斯、黑龙奥尼克西亚、卡扎克。
祖尔格拉布、熔火之心、黑翼之巢顶级副本最终权威攻略。
新增野外4绿龙独家打法心得。
抗火装、抗自然装及各职业顶级装备推荐。
RP 服务器独家经验心得。
1.10 版更新内容重点说明。

全彩色16开印刷，200余页。

全国发行总代理：北京情文图书有限公司　郭雪青
地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号
电话：(010) 65934375　65025164
传真：(010) 65934375
邮编：100026





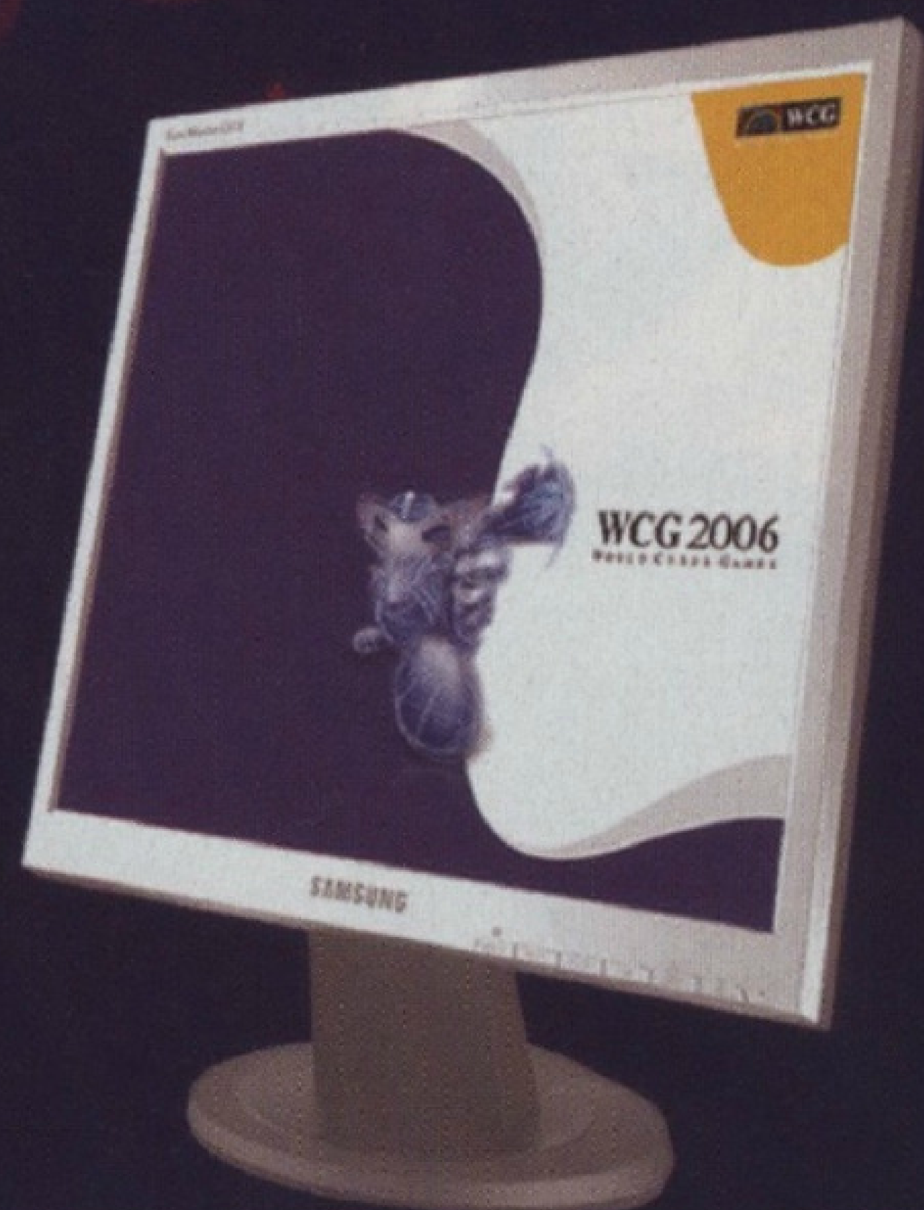


三星电子杯
世界电子竞技大赛中国区锦标赛

报名啦！！

总奖金：1.000.000





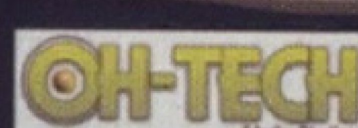
QQ线上比赛 
地区 海选 分赛区  总决赛  世界总决赛





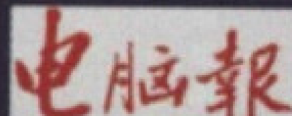


























音乐天地任我奔
• 独特扭转机身设计－便捷转换音乐/拍摄/电话模式
• 专属音乐操作键，内置高品质扬声器
• 最大支持1G扩展存储，最多存储750首CD音质歌曲*
• 线控立体声耳机并支持通用耳机接口
• 全面的数据传输支持（高速USB2.0/蓝牙/GPRS）
• 200万像素数码相机（有效分辨率1600×1200像素）
更多音乐体验，请至诺基亚音「悦」汇 www.music.nokia.com.cn
NOKIA 3250
XpressMusic
* 实现最大存储容量，需再购买额外存储卡；以1G的最大存储容量，按eAAC+存储格式计算
NOKIA Care
专业专注 全心服务
客户服务热线：4008 800123 www.nokia.com.cn
NOKIA
Connecting People
诺基亚

致网游运营商的一封信

以前每一期的编辑部报告，都是写给我们的读者朋友们的，而这次的报告有一点特殊，是我们同时写给读者与网游运营商的。

2006年第9期杂志新鲜出炉了。正如大家所看到的，我们本期刊物的“专题企划”栏目推出了一篇名为《“霸王条款”下的游戏人生》的专题文章。

在这篇文章中，我们选取了23款网络游戏作为调查样本，对这些游戏的《用户许可协议》进行了调查，并且对其中存在的问题进行了一定程度的探讨和思考。

制作这样一个专题的念头由来已久。在我们工作的每一天中，几乎都会接收到游戏玩家对于网络游戏纠纷的投诉。而这些纠纷的处理或多或少都与网游运营商为自己的产品所制定的《用户许可协议》有着密不可分的关系。

而对于中国的玩家来说，在安装游戏前认真仔细阅读这份协议的人又几乎少之又少，这就为今后可能产生的纠纷埋下了隐患。

基于这样的理由，我们策划了这个专题。但出于保护国内的游戏企业、不至于伤害我们本来已经很艰难的行业环境的考虑，我们没有选择在“315”这样敏感的日子里推出这一专题。

在组织人力制作这一专题时，我们也发现了不少问题。比如《傲世Online》协议中的公司名称有时为“目标在线”，而正式进入游戏公测区后，《傲世Online》正式区用户使用许可协议公司名称又为“目标软件”。这很容易使用户产生混淆，在出现法律纠纷时，这些可能都会对我们的运营商产生不利的影响。

虽然我们在制作这一专题时顾虑重重，但最终还是决定将之推出。我们想尽自己的微薄之力，为网络游戏玩家和运营商之间建立一个平台，以达到双方相互了解、以期更好沟通的作用。在本专题登出后，读者的一些反馈意见和建议，我们也一定会积极反馈给运营商。

我们在专题中所选取的运营商代表作品均为目前网游市场中的佼佼者或成功者，而这些作品无疑也是最受玩家关注的。对这些优秀作品的条款进行分析，或许能让更多的玩家得到帮助。

媒体的发展离不开我们千百万的热心玩家和读者，他们是我们的衣食父母，而这些玩家同时也是我们网络游戏运营商产品的支持者，是构建其网游产业的基石。

作为媒体，我们一篇文章的力量毕竟是单薄的，我们希望自己的立场是公正的，希望能够呼吁运营商和玩家双方自律，并且与双方一同争取推动这个行业的正常发展。在分析运营商的用户协议的同时，我们采访的一位老玩家也道出了我们的心声，对网游玩家们进行了呼吁和忠告：“不要用外挂，不要去黑网吧，注意账号、密码。被公司封停账号，基本上我认为很少有误封的情况，虽然很多玩家声明自己没有使用外挂。”毕竟，《用户许可协议》的目的是要保障玩家和运营商双方的权益，也只有当运营商和玩家的权益真正得到保障了，这个行业才能健康地发展下去。

king@popsoft.com.cn
编辑部许可协议完成中



活动区

我的多媒体故事——"我与漫步者音箱"主题征稿

（详情请查阅本期杂志第 96 页）

Edifier 漫步者

活动奖项及奖品

优秀稿件将被本刊"硬件评析"栏目选登，作者将获得由漫步者提供的丰厚奖品，欢迎广大读者参加。

奖项设置

一等奖 1 名，
奖品为漫步者 DA2000 音箱 1 套（价值 980 元）

二等奖 2 名，
奖品为漫步者 R1600TD 音箱各 1 套（价值 690 元）

三等奖 3 名，
奖品为漫步者 R2.1T Ⅱ 音箱各 1 套（价值 300 元）

纪念奖 20 名，
奖品为漫步者 H130 耳机各 1 副（价值 80 元）

一等奖 漫步者 DA2000

二等奖 漫步者 R1600TD

三等奖 漫步者 R2.1T Ⅱ

纪念奖 漫步者 H130

星空娱动有奖调查

在网络游戏盛行的今天，优秀的单机游戏少之又少。近日上市的奇幻类大作《地下城主》(http://www.sunnyinteractive.com.cn/DI/)、《龙晶》(http://www.sunnyinteractive.com.cn/dragonshard/)就是不错的单机游戏。虽然同为奇幻类精品，但它们也有所区别，各有特色。《地下城主》是一部全新类型的3D奇幻游戏，结合了传统RPG与动作游戏的特色。《龙晶》采用了"龙与地下城"规则，结合了角色扮演和即时战略两大游戏类型的优势，其即时策略型游戏的进程将受到角色扮演风格地下探险的影响。

为了更好地服务玩家，运营好这两款游戏，其发行方星空娱动在玩家中进行有奖调查。调查问题答卷请E-mail：linxiao@popsoft.com.cn；或邮寄至北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦《大众软件》"有奖调查"活动组收，邮编100036。调查截止时间为2006年5月30日（以当地邮戳为准）。我们为参与调查的读者提供的奖品是北京星空娱动科技有限公司发行的《地下城主》和《龙晶》正版游戏，数量有限，先寄来答卷的读者将优先获得。

调查问题：

1. 这两款各具特色的游戏，你更喜欢哪款？
2. 对于星空娱动代理的奇幻类游戏，你有什么期待？



地下城主　龙晶

本期手机投票中奖者为

132 ×××× 5913　139 ×××× 1755
136 ×××× 2556　135 ×××× 9513
139 ×××× 4716

注 奖品以实物为准。奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未能收到，本刊编辑部不负责补寄。

幸运读者区

本期幸运读者将获得北京爱德发高科技中心提供的漫步者 R133T 多媒体有源音箱一套或者 H300 立体声耳机 1 副

北京	王楠	陕西	马淼	新疆	丁宁
河北	门亮	江西	陈瑛	黑龙江	张方朔
辽宁	牛放	山东	逄钦文	北京	张天苏
河南	白宇航	贵州	潘艳玲	山东	王松
湖北	马浩雄	安徽	樊长江	宁夏	刘锦彪
吉林	田博元	江西	卢和柏	甘肃	梁钰安
广西	赵璐	黑龙江	郝博义	江苏	范晓川
陕西	王文龙	四川	贾松	湖南	祝嘉余


漫步者 R133T
多媒体有源音箱


H300
立体声耳机

本期评刊的快评手：世俊、邱智飞将各获得漫步者耳机 1 副

下期预报

新品初评：ATI X1900XTX Crossfire vs NVIDIA GeForce 7900GTX SLI

攻城略地：《三国志11》高手进阶指南

专题企划：游戏改编的小说

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　长 高庆生
总　编 高庆生

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 郭都 张宇 李刚 王槊 杨旸 高亮
美术总监 祁津忆
本期责编 李卓
电　话 010-88118588-1200
传　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　话 010-88118588-8800
传　真 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电　话 010-88118588-1602
传　真 010-88135614

平面设计 林静 扈晓玥 余威 毛森
印　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　阅 全国各地邮局
读者俱乐部 010-88118588-8000
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2006年05月01日
零 售 价 人民币 6.80元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元

CONTENTS 目录

2006年第09期 总第2

CONTENTS 目 录

2006年第09期 总第2



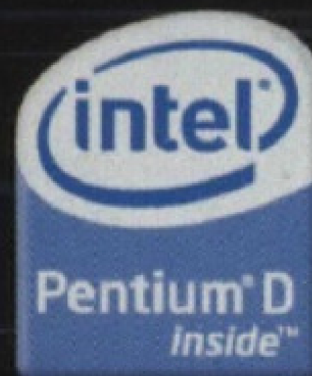
“我是双核的！”

英特尔 为你开创电脑双核新时代





一边做DJ，一边编辑相册，一边打游戏，一边刻DVD，我可以同时享受更多，因为我是双核的！英特尔® 双核技术，给一个处理器两个大脑，让多任务处理更流畅，系统反应更迅速。在全球，众多软件商正在基于英特尔双核技术进行产品开发和优化，目前已有20多个应用软件和50多个游戏软件能满足你的需求，让你的双核体验倍具优势！想和全球数百万用户一样，让自己也是双核的？快给自己一台基于英特尔双核技术的电脑吧！马上访问www.intel.com/cn/dc



英特尔®
奔腾® D 处理器

品牌致胜 共展鸿图
文化部网吧产业提升计划成果发布会在京举行

■本刊记者 龙猫

2006年3月30日，中华人民共和国文化部联合清华同方、AMD和江苏网通，在北京召开了主题为“品牌致胜 共展鸿图——网吧产业提升计划成果发布会暨清华同方AMD网吧市场战略合作新闻发布会”。作为文化部文化市场发展中心网吧产业提升计划的第一个成果，清华同方与江苏网通在会上举行了共同构建健康网吧签约仪式。同时，清华同方还宣布与AMD结成网吧市场战略联盟，并表示将积极推进中国网吧连锁化、品牌化、专业化的健康进程。文化部文化市场发展中心主任梁钢、文化部文化市场发展中心主任助理李伟、清华同方股份有限公司副总裁兼计算机系统本部总经理李健航、AMD CPG战略及OEM事业中国区总经理潘晓明、江苏网通网吧事业部总经理周军等出席了签约仪式，并分别发表了讲话。



清华同方副总裁兼计算机系统本部总经理李健航（右）和江苏网通网吧事业部总经理周军在签约仪式上

梁钢首先对此次签约活动表示了祝贺。他说，2005年12月16日，文化部文化市场发展中心正式推出了网吧产业提升计划，并且公布了网吧提升计划其中之一的计算机品质提升计划，随后与包括清华同方在内的6家国内计算机制造商签署了战略合作协议。经过3个多月的酝酿，网吧产业提升计划的第一个成果终于崭露头角。他表示，网吧产业经历了近10年的发展，已形成较大的产业规模与影响，成为一个每年产值超过200亿元，就业人口超过百万的新兴产业，并带动了电信、IT硬件、软件等许多关联产业的全面发展，为我国国民经济和社会发展做出了不可忽视的贡献。党和国家领导人一直以来非常关注互联网，特别是网吧行业的发展，为此也作出了一系列重要的指示和部署。但网吧产业的发展还需联合社会各个方面的力量，实施网吧产业提升工程，让网吧行业转型升级，全面提升中国网吧行业的形象。

此次清华同方与AMD战略合作的重点主要在两大方面。一是通过为全国千余家网吧提供包括形象支持、增值方案、服务支持和促销支持在内的超值“套餐”，将适合健康网吧理念的产品和应用方案渗透到包括地级城市在内的全国各个角落，这也是清华同方目前正在积极筹划的网吧“千店计划”。另一方面，则是借AMD与清华同方的产品实力，从应用的角度出发，以为广大网吧用户提供最适用的网吧平台为目标，进行行业性的细分定制。2006年将陆续推出10余款不同配置、价格在3000到20 000元不等的网吧专用电脑，以满足网吧市场各种层面的不同需求。

会上，李健航表示，此次与AMD战略合作的重要意义在于，清华同方与AMD把“应用环境”的推广作为第一发展要务，不仅要为广大网吧业主带来更加实惠的产品，更把帮助广大网吧业主实现网吧正规化、专业化作为重点，从为广大网吧业主先谋福利的角度来促进品牌PC的行业应用和推广，进而全面推动中国网吧的“健康”进程。P



半月看点

微软成立亚洲工程院移动技术中心

2006年3月22日，微软中国研发集团宣布将投资设立“微软亚洲工程院移动技术中心”。该中心将对下一代Windows Mobile产品的核心技术与应用展开探索，并重点研发适应中国乃至亚太区域用户需求的创新移动技术与产品。微软全球副总裁、微软中国研发集团总裁张亚勤博士指出：“中国拥有全球首屈一指的移动通信用户规模，同时个人电脑用户、互联网用户的数量也在不断增长——对微软公司来说，对中国IT产业来说，都面对着无穷无尽的可能性和激动人心的机遇。移动及嵌入式技术是微软中国研究开发集团的战略重点之一，我们希望通过该移动技术中心的成立，建立一个卓越技术的孵化器，使微软在飞速发展的移动市场始终保持竞争的优势。”



“联想手机 快乐大传递”

联想手机近日展开了“快乐大传递”活动，在北京、上海、广州、成都、长沙、杭州、南京、福州、济南、沈阳等全国10个城市举行，从4月1日至5月10日，为期40天。何炅出任这次活动的“快乐大使”。当地市民可通过网络或者短信，报名竞选成为联想手机的快乐志愿者。而成为快乐志愿者的市民，只需和大家分享自己的“快乐宣言”，就可获得为期两天的何炅版联想手机新品的免费体验，分享“传友”的快乐印记，最终还有机会赢取联想手机大奖和畅游香港迪斯尼的快乐之旅。

希捷增加总代理

2006年4月3日，希捷科技宣布增加建达蓝德公司为其中国区总代理，以推动其在中国市场的业务发展。根据协议，建达蓝德公司成为希捷硬盘的全国总代理之一，并成为希捷公司在广阔的中国市场渠道销售策略中的重要组成部分。

爱国者联手华纳音乐

2006年4月3日，爱国者数码音乐网（aigo MUSIC）与华纳音乐在华旗资讯北京总部举办新闻发布会，正式签署战略合作协议，通过资源共享、优势互补的方式开展合作，共同推动中国正版音



乐市场。华旗资讯、爱国者数码音乐网和华纳音乐的高层领导及华纳旗下F.I.R飞儿乐队等出席了发布会。据了解，爱国者数码音乐网将发行一批以华纳艺人肖像为卡面设计的点卡，不仅可在爱国者数码音乐网下载正版音乐、MV、明星独家花絮，还具有较高的收藏价值。随着网站规模的不断扩大，下载音乐即可获得积分。累积积分可获得歌友会门票、赢得奖品等。



投资合作

Skype新增原创文学频道



近日，Tom集团与幻剑书盟（www.hjsm.net）网站合作，在即时通讯软件Skype标签页内新增幻剑小说分类。幻剑书盟是以奇幻、武侠内容为主的原创文学网站，拥有原创作家4000多名，上传作品10 000多部，部分图书点阅数超过100万，注册会员40多万人。“Skype幻剑书盟”标签内包括网站小说分类导航、HOT推荐、佳作推荐、编辑推荐、收藏推荐、点击排行、VIP作品和作者专访等。

记者点评：把文学整合进即时通讯软件，比某些IM利用各种XX内容吸引用户的方式更值得提倡！

Autonomy签约网上黄页

商用搜索引擎厂商Autonomy近日宣布，该公司已取得了电讯盈科指南有限公司的“新一代网上黄页”合约。“新一代网上黄页”具备庞大的同义词及相关字库、配合市场数据及自学程序、人工智能等技术，再通过Autonomy搜索引擎、分类资料库、“黄页九方智能搜索”附带的九方中文输入法，以及邓白氏企业概览报告等，使用户可更方便地获取各类供应商资料，从而享受搜索所带来的乐趣。Autonomy在此次电讯盈科指南有限公司构建的“新一代网上黄页”项目上，为其提供了Autonomy IDOL-K2产品及应用技术。该产品集成了信息汇聚、分析评估、监控/警示、分类、检索以及推荐等各种功能模块，可使员工、合作伙伴和客户准确及时地找到存在的已知信息。

A8音乐携手MTV、中歌榜

近日，A8音乐集团CEO刘晓松在第二届中国手机方案研发交流峰会上宣布，A8音乐将携MTV、中歌榜和50万首正版主流音乐，与众多终端厂商一起联手共同掘金中国数字音乐市场。A8 Box是A8音乐集团面向终端推出的一个“无线音乐门户”系列产品的总品牌，能将无线通道上的数字音乐服务平顺地移植到手机或PDA中。支持采用Windows Mobile所有版本的通讯终端、大部分Java终端和Symbian、Linux、Brew以及其它非智能多媒体终端。据刘晓松透露，A8音乐目前已与挪威一家提供成熟3G流媒体应用平台的公司达成密切合作协议，针对大量3G和准3G终端推出更具吸引力的音乐流媒体服务。

炬力携手昂达发布首款2097机型

近日，MP3芯片生产商炬力携手昂达电子，发布其第一款采用炬力2097芯片方案的MP3—VX939。采用磨砂不锈钢全金属外壳，配有1.8英寸CSNT彩屏，除支持MP3、WMA、WAV、ASF、OGG格式音乐播放外，还支持视频播放、FM收音、录音、图片浏览、文本阅读、复读、Line-in直录、RTC时钟等功能。**市场参考价：512MB/399元，1GB/599元。**

记者点评：国产芯片？国内的MP3厂商终于不用抱着Sigmatel不放了！



上市信息

戴尔推出新一代Latitude笔记本

2006年3月31日，戴尔公司在北京召开新闻发布会，宣布面向我国市场推出新一代支持英特尔酷睿双核处理器Latitude系列商用笔记本电脑。会上发布了两款新品，分别为Latitude D620和D820。其中Latitude D620起始重量2kg，配备英特尔酷睿T2300处



金山毒霸“杀毒U盘”上市

■本刊记者 镇震振

据ireseach 2005年调查显示，国内的U盘市场在经过2003～2005年三年的爆炸式增长之后，2006年U盘市场的规模将会进一步扩大，预计销量会突破1000万片，年平均增长幅度达200万片以上。从目前U盘市场的格局来看，拥有市场份额最多的厂商占到整个市场的30%左右，而其他的则被众多品牌的U盘厂商所分食。如果金山在这个份额中能占到5%的话，则可取得传统软件零售所不可轻易突破的数量。



2006年3月28日，国内著名防病毒安全厂商金山软件，发布了国内首款具有杀毒功能的U盘新品——金山毒霸“杀毒U盘”。作为中国最大的通用软件企业之一，金山毒霸杀毒U盘的推出，标志着金山公司继实行互联网营销战略后营销思路的再次深度变革。据了解，金山软件此次推出的杀毒U盘主要针对高端商务人群及学生群体，是区别于以往U盘简单捆绑杀毒功能全新概念的安全存储产品。除U盘本身的存储功能外，还在加密区中内置了金山毒霸，用户无需在电脑上安装杀毒软件即可享受主动升级，查杀病毒、木马、间谍等专业安全厂商的贴身服务，是一款符合“随身存储、实时杀毒”概念的安全存储伴侣。内置的金山毒霸，将会获得金山公司提供的为期一年的升级服务时间，让用户在享受随时存储数据带来快乐的同时，多了一份抵御安全威胁的信心。发布会上，主管金山毒霸业务的副总裁王全国，首次提出了杀毒软件由“按机器分配”（简称按机分配）转换为“按人分配”的崭新销售思路。为了保护用户电脑及数据的安全，每台机器都应安装一套杀毒软件。但事实并非如此，由于价格或意识的诸多原因，正版的装机量实际不到30%，大多数用户安装的是盗版或者不安装杀毒软件。在装有盗版或者不安装杀毒软件的电脑上工作，存在着很大的风险。如果人们在用电脑时不依赖电脑的安装情况，而是随身插入一个杀毒软件进行保护，则可使风险降到最低，即所谓的将杀毒软件由按机器配置转向按人配置。

开创感光革命
——2006年富士春季新品发布会

■本刊记者 Artec



2006年3月30日，富士胶片（中国）投资有限公司在北京召开了2006年春季数码新品发布会。发布会上，富士胶片株式会社全球副总裁及中国区总裁前田保知，预报了富士集团2005～2006财年数据，向媒体以及来自社会各界的人士展出了多款数码新品。

目前，富士全系列数码相机产品在三大关键性零件：CCD、镜头组件、影像处理芯片上均采用了自主研发的新技术。值得一提的是富士独创的自然影像技术，它融合了锐利的富士珑光学变焦镜头、超级CCD、RP处理引擎，目前已在新产品上得到普遍应用。在最新发布的消费类机型中，F30具有相当的代表性。其最新的第六代超级CCD，使得一台袖珍型数码相机达到了目前最高的ISO 3200；新的RP处理引擎 II，有效地将噪点降低到最低水平，增强了色彩的再现和层次。同时，该相机还具备了富士胶片开发的全新的"智能闪光"技术，不仅能忠实还原现场的整体气氛，而且前景人物皮肤和面部的特写也会更准确。同时展出的还有V10与F650，除拥有3英寸大液晶屏及时尚的外观外，V10还内置了4款休闲游戏。而此次发布的A系列产品——A400/A500/A600，采用了富士的超级CCD，在感光度方面满足了低端用户拍摄精彩照片的高需求，同时保证照片色彩鲜艳自然。

在数码冲印设备方面，精巧的Frontier500的问世，为数码冲印市场提供了持续有力的保证。它所具有的高速、高画质的冲印能力，使其更能适应快速增长的数码冲印需求。另外，它的节能特性使其在提高画质的同时更易于控制成本，而输入输出结构分离的设计理念，也使其基本系统得以扩展。P

理器和14.1英寸宽屏。基本配置包括512MB DDR2内存、40GB SATA硬盘、802.11b/g Wi-Fi无线网络功能。Latitude D820起始重量2.54kg，采用英特尔酷睿T2300处理器和15.4英寸宽屏；基本配置与D620相同。此外，D820的用户还可选配包括带有512MB显存的NVIDIA Quadro NVS 120M显卡、WUXGA显示屏、120GB硬盘驱动器等。两款产品均可选配指纹识别技术、智能卡技术等安全配置，并支持Wi-Fi Catcher功能，使用户无须打开或启动电脑就能自动寻找网络。**市场参考价：Latitude D620/9852元起，Latitude D820/10 826元起。**

记者点评：9000多元的双核、宽屏商用笔记本的确很有诱惑力，戴尔又当了一次杀价生力军。

金星推出JXD682 MP4

近日，金星数码推出MP4新品JXD682。该产品内存容量为512MB，配有SD/MMC卡扩展插槽，重110g。集成了包括视频/音频播放、摄影/摄像头、照片回放、录像/录音、FM收音机、游戏等功能。配备了200万像素的摄像头，可插值到400万像素，并可直接作为电脑摄像头使用，还提供了彩色、怀旧、黑白、负片等多种拍摄效果。配备的2.5英寸LTPS－TFT液晶屏，分辨率可达960×240。采用容量为1700mAh的锂电池，支持最高7小时的影音播放，具有较好的移动作业性能。



华硕发布2006年主板策略及新品



2006年3月23日下午，华硕在北京举办主题为"共享欢悦新生活"发布会，正式发布其采用Intel最新975X芯片组的主板P5WD2-E Premium。该主板及其包装均遵守欧盟制定的危害物质限制指令（RoHS），同时华硕还发布了最新的被称为"DH（Digital Home）系列"的主板。它是华硕未来数字家庭解决方案的一个重要组成部分，且拥有Intel ViiV的认证。发布会上，华硕中国业务事业群产品总监王俊人介绍说，2005年华硕主板全球出货量超过5000万片，占全球出货量的50%以上，较2004年增长超过四成，而在显卡领域完成出货量近1000万片。

讯宜代理LG 12.1英寸笔记本上市

讯宜对外宣布，3月中旬开始把LG新款TX EXPRESS系列机型引入国内。TX采用12.1英寸的WXGA(1280×800)屏幕，亮度300流明，重约1.1kg。采用Intel Pentium M 1.3G CPU、512MB DDR2内存，以及GeForeceTM Go 7200 64MB独立显卡与60GB 1.8英寸硬盘。在接口与多媒体方面，配有802.11b/g无线网卡、BlueCore 2.0版本蓝牙接口，5.1声道输出，5合1读卡器与外置DVD Super Multi Dual Layer刻录机。

优派发布2006年度新品



2006年3月21日，优派在北京举行了2006年全线新产品暨新策略新闻发布会，展示了1毫秒液晶显示器VX931和全系列16：10宽屏液晶显示器新品。优派将其2006年全新策略比喻为三大"武功秘笈"。第一套"太极拳"，力推更高性价比的19英寸大屏液晶产品；第二套

"乾坤大挪移"，以19英寸宽屏液晶取代原来的17英寸市场；而第三套名为"九阳神功"，主推20、21、23到30英寸的全线"宽屏"+"大屏"液晶新品。据悉，优派同时将其多款液晶产品大幅降价：19英寸2毫秒VX922从3999元下调到2888元，专业级VP920则从4999元下调到2788元，而原价21 999元的23英寸宽屏专业机型VP2330wb则猛降到9999元。

记者点评：让降价的暴风雨来得更猛烈些吧，让消费者得到的实惠更多一些吧！

双敏首发7600GS显卡



近日，双敏电子发布了基于7600GS核心的速配PCX7628GS TURBO，核心代号为G73。采用90nm新工艺，拥有12条渲染管线，和7600GT完全相同，默认频率达560MHz。搭载Hynix 2.5ns DDR2显存，8颗组成256MB/128bit规格，默认显存频率为800MHz。**市场参考价：999元。**

华硕推出TA-551机箱

近日，华硕推出了TA-551新款机箱。该产品采用0.6毫米SGCC热解镀锌钢板，能抵抗较大的冲击力，且具备良好的屏蔽性和导电性。在机箱前部设计有带防尘功能的散热孔、2个USB接口以及Audio In/Out口，还可扩展为4 USB+IEEE 1394+Audio In/Out。机箱内部设计了两个8厘米机箱风扇的散热口、大通风口和换风槽，散热性能更为强劲。机箱内可安装4个5.25英寸光驱、两个3.5英寸软驱和4个3.5英寸硬盘。包括PCI卡口在内都采用免螺丝卡扣设计，方便板卡及驱动器的装卸。

索尼发布新款W系列数码相机



近日，索尼（中国）有限公司发布了新款W系列数码相机——DSC-W30和DSC-W50。该系列数码相机配有600万像素1/2.5英寸"超级HAD" CCD和卡尔·蔡司Vario-Tessar镜头；采用了"新真实影像处理器"，通过对CCD感光后的RGB原始信号进行降噪处理，可保留原始信号的纯净，还原更清晰的画质。两款机型感光度均可达ISO 1000，且具备16：9的拍摄模式，能更好地表现开阔的风光画面。**市场参考价：DSC-W30/2150元，DSC-W50/2370元。**

先锋全线健康刻录机全新亮相

2006年3月21日，先锋在北京依格健身俱乐部举行新品发布会，推出其全新"健康机"系列：DVD刻录机DVR-111XL、DVR-111CH和DVD-126光驱，同时介绍了DVR-111系列新增的七星稳盘设计、先锋独有的液晶补正技术与激光功率自动调节技术。据悉，先锋率先响应中国政府于2006年2月28日出台的《电子信息产品污染控制管理办法》号召，其全系列产品已通过欧盟RoHS环保认证。

BenQ-Siemens推出音乐手机

2006年3月22日，明基在北京发布了首款采用BenQ-Siemens品牌的音乐手机E61"拇指乐团"。其顶部带有MP3操控按钮，可实现播放/暂停、前进、倒退、音量调节等功能。机身采用了上宽（顶部17mm）下窄（底部13mm）的"楔形"设计，颜色采用冷暖对比色调，机背则选用类似黑胶唱盘的材质，使整机更有质感。



支持Mini SD卡扩展，内存容量最大可扩充至1GB；内置30万像素VGA数码相机，提供2×/4×数字变焦功能。此次发布活动后，E61"拇指乐团"还将携手著名摇滚乐团"五月天"一同踏上全国巡演之旅，在17个重要城市对该手机进行推广。**市场参考价：1680元。**

记者点评：手机和MP3之间的界线越来越模糊了，这似乎意味着整合是数码产品未来发展的一种趋势。

索爱音乐手机W810c上市

2006年3月31日，索尼爱立信在北京发布了Walkman音乐手机W810c。它是一款4频EDGE（850/900/1800/1900MHz）手机，内置200万像素自动对焦摄像头，支持MP3和AAC音乐文件格式。用户可将最喜爱的唱片音乐传送到W810c上，或者利用W810c使用运营商提供的音乐下载服务。此外，还随机提供一个512MB容量记忆棒。

记者点评：索爱的东西不错，可看来看去无论配置还是外观都和前作没太大区别，难免有炒冷饭的嫌疑。



促销新闻

朗科优盘大调价

移动存储厂商朗科公司日前宣布全线调整旗下优盘牌闪存盘的价格体系，其中512MB闪存盘普遍下调110元～120元，256MB的下调50元左右，128MB的下调30元左右，最大降幅近40%。调价后，朗科部分产品如U200 512MB闪存盘价格已降为219元。据称，此次让利主要是因闪存芯片供应量充足及朗科产品市场占有率上升造成的。



在网络生活中，即时通讯已成为人们用于信息交流必不可少的工具。在国内，几乎每一台上网电脑都安装了QQ聊天软件。我们在享受网络聊天快乐的同时，也会频频遭遇号码被盗、消息骚扰等令人措手不及的攻击。通常，针对QQ的安全威胁主要分以下4种：1.QQ号码被盗。可能是本地暴力破解QQ密码，也可能是被键盘记录器这类木马程序远程盗取密码。2.QQ聊天记录、聊天内容泄露。3.QQ视频欺骗。利用录像软件将你与一个网友的视频聊天记录下来，然后在与另一个网友聊天的时候再将这段视频录像放给他观看，以此欺骗他人。4.针对QQ的攻击。通常有QQ信息炸弹和QQ病毒两种。QQ信息炸弹会导致死机、网络崩溃等现象；QQ病毒则会导致本地计算机中毒。其实针对QQ的安全威胁并不可怕，只要做好了相关防护就能避免中招：避免接收陌生人发来的文件、对好友发来的文件也要先查毒再打开；避免在QQ中泄露自己的一些隐私或机密信息；可使用代理服务器来避免一些攻击行为；最后是安装合适的安全软件，借助杀毒软件及网络防火墙的最新安全技术，可最大程度避免遭受针对QQ的安全威胁。

《互联网电子邮件服务管理办法》2006年3月30日起施行

■本刊记者 司马平安



《互联网电子邮件服务管理办法》已经2005年11月7日中华人民共和国信息产业部第15次部务会议审议通过，自2006年3月30日起施行。这标志着我国反垃圾邮件立法迈出了关键性的一步。

虽然在此前我国的《电信条例》《互联网信息服务管理办法》中有涉及到电子邮件的相关条例，但是它们只是把电子邮件作为电信增值业务中的一个组成部分来看待，并不符合目前电子邮件已成为网络时代人们沟通不可或缺的基本工具这一新的时代要求。因此，原有的粗线条的管理难以起到针对性的效果。根据中国互联网协会的调查，2004年8月至2005年4月，我国网民平均每周收到的垃圾邮件为16.8封，占所收总邮件的60.87%。正因为如此，对于相关法律亟待出台的呼声越来越高。

今年"两会"期间，两会代表、委员均表示高度关注电子邮件的相关立法工作。

信息产业部政策法规司李国斌副司长在"两会"期间也谈到："电子邮件具有方便、快捷的特点，给人们生活带来了诸多便利，但与此同时，它也被少数人利用来发送垃圾广告、进行网络欺诈、传播反动色情信息、散布谣言、传播计算机病毒等。不仅占用了大量的网络传输带宽，影响了网民的正常网络通信，也对社会治安、网络安全乃至国家安全构成了直接威胁。目前，我国已成为垃圾邮件的重灾区和受害国。"

同时，他还谈道："从2003年10月开始，信息产业部启动了'办法'的调研和起草工作。在起草过程中，信息产业部广泛调研和收集了国内外的有关资料与相关法律法规，并先后4次征求了19家具有代表性的互联网电子邮件服务提供者、中国电信、中国网通、中国移动、中国联通、多位法律专家和全国政协委员及有关部门的意见。"

现在，《互联网电子邮件服务管理办法》终于正式开始实行。我们通览整部"办法"，找到其中与最终用户息息相关的主要有以下几个方面：

一、强调了电子邮件通信秘密保护原则

依法保护公民的通信自由和通信秘密，是我国《宪法》确定的基本立法原则之一。"办法"第三条根据《宪法》的有关规定，明确规定了"公民使用互联网电子邮件服务的通信秘密受法律保护。除因国家安全或者追查刑事犯罪的需要，由公安机关或者检察机关依照法律规定的程序对通信内容进行检查外，任何组织或者个人不得以任何理由侵犯公民的通信秘密"。第九条，互联网电子邮件服务提供者对用户的个人注册信息和互联网电子邮件地址，负有保密的义务。互联网电子邮件服务提供者及其工作人员不得非法使用用户的个人注册信息资料和互联网电子邮件地址；未经用户同意，不得泄露用户的个人注册信息和互联网电子邮件地址，但法律、行政法规另有规定的除外。违反本办法第九条规定的由信息产业部或者通信管理局依据职权责令改正，并处1万元以下的罚款；有违法所得的，并处3万元以下的罚款。

二、制订了互联网电子邮件服务管理的基本措施

规范和加强对互联网电子邮件服务管理，是有效打击垃圾邮件、保障电子邮件使用者合法权益的措施之一。为此，"办法"规定：一是对提供互联网电子邮件服务实行市场准入管理。二是建立了电子邮件服务器IP地址登记制度。三是要求互联网电子邮件服务提供者按照技术标准建设服务系统，采取安全防范措施。四是对电子邮件服务进行了具体的规范。譬如其中第八条规定："互联网电子邮件服务提供者向用户提供服务，应当明确告知用户服务内容和使用规则。"等。

三、明确了垃圾邮件的界定原则

考虑到是不是"垃圾邮件"主要取决于邮件接收者的判断，"办法"没有对垃圾邮件进行界定，而是结合垃圾邮件的危害规定了几种禁止行为。如第13条，任何组织或者个人不得有下列发送或者委托发送互联网电子邮件的行为：

（一）故意隐匿或者伪造互联网电子邮件信封信息；

（二）未经互联网电子邮件接收者明确同意，向其发送包含商业广告内容的互联网电子邮件；

（三）发送包含商业广告内容的互联网电子邮件时，未在互联网电子邮件标题信息前部注明"广告"或者"AD"字样。

对于违反本办法第13条规定的，同样由信息产业部或者通信管理局依据职权责令改正，并处1万元以下的罚款；有违法所得的，并处3万元以下的罚款。

四、确定了规范广告电子邮件的选择政策

对于广告电子邮件，有"选择加入（opt－in）"和"选择退出（opt－out）"两种政策选择。"选择加入"即只有在用户明确表示同意后才能向其发送广告邮件，"选择退出"即只要用户明确表示拒收就不能继续向其发送广告邮件。

五、建立了垃圾邮件的举报机制

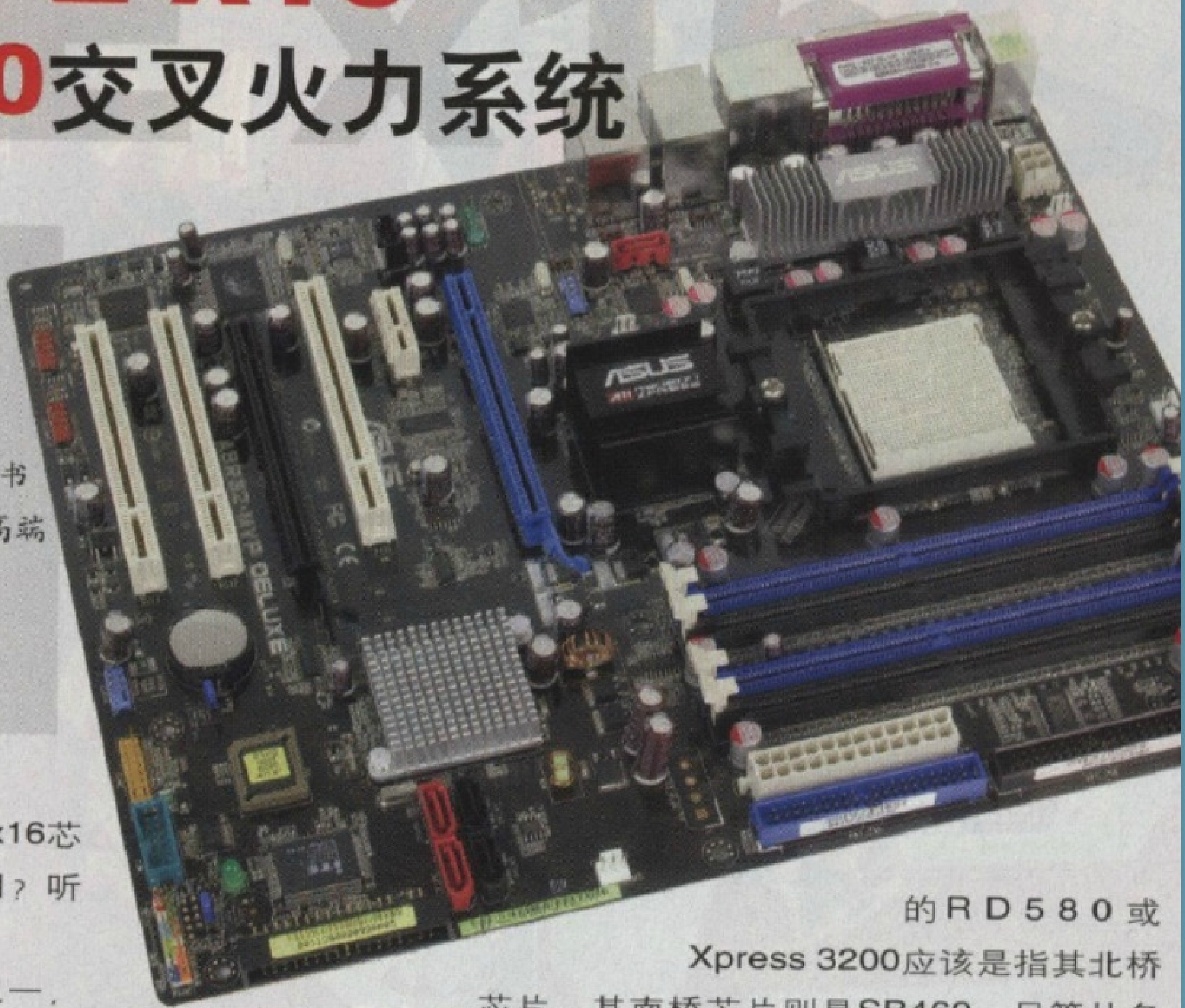
"办法"第15条规定了互联网电子邮件服务提供者、为互联网电子邮件服务提供接入服务的电信业务提供者，应当受理用户对互联网电子邮件的举报，并为用户提供便捷的举报方式。第16条规定了接到举报后的处理程序。

由以上列出的条例，我们可明确看出新出台的"办法"针对我国目前互联网上的人员资料泄露、乱发垃圾邮件等恶性行为进行了明确的管理。而最终是否能真正令我们的网络通讯情况得到改善，还需要在接下来的一段时间里加强管理，让"办法"落到实处，让更多的人了解该如何合法地保护自己的权利。

真正的双PCI-E x16
——ATI RD580交叉火力系统

■晶合实验室 魔之左手

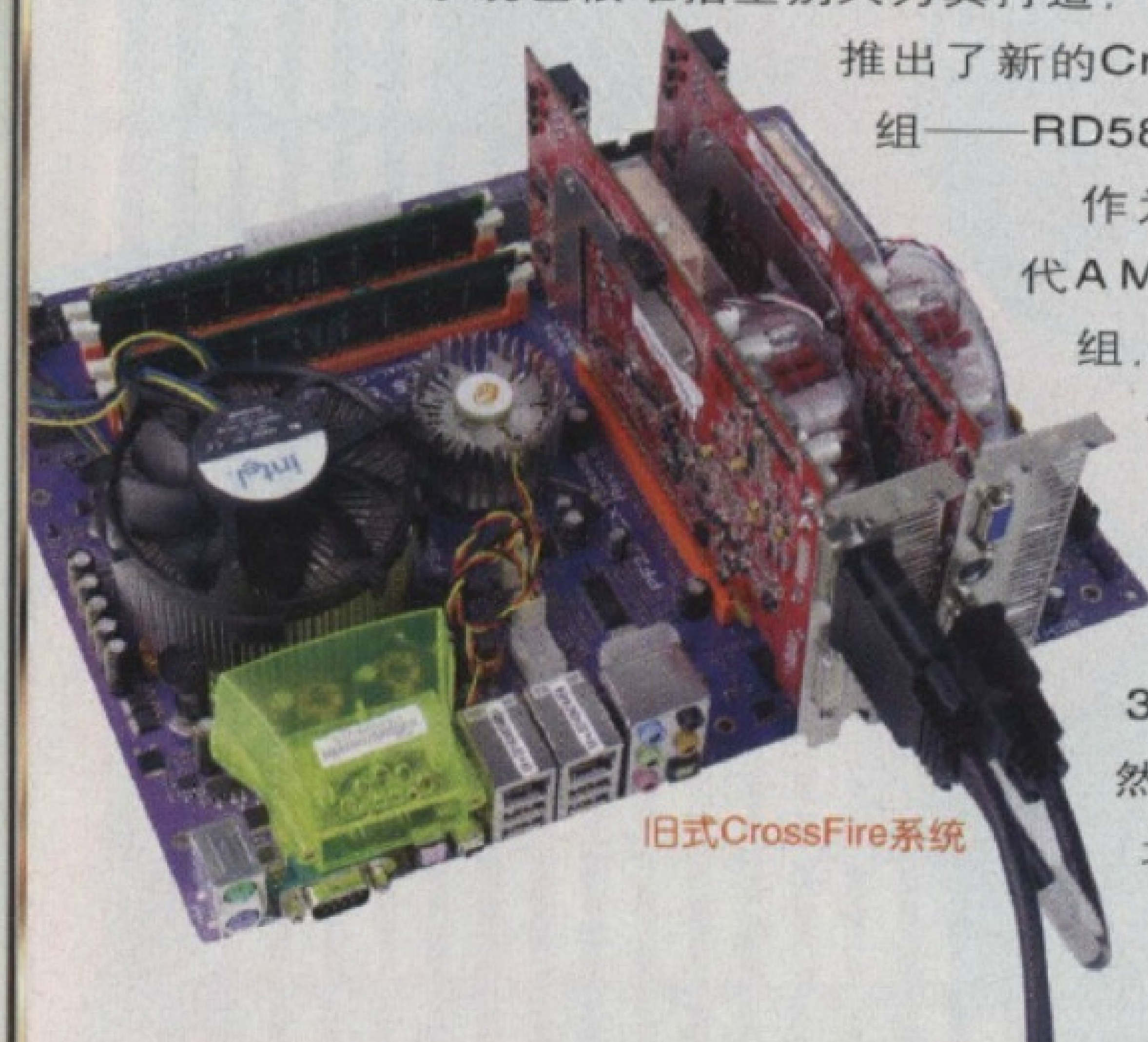
厂商： 华硕（ASUS）/迪兰恒进（Dataland）
上市： 2006年3月
售价： 1720元（华硕RD580主板）
999元（迪兰恒进X1600 Pro 256MB）
附件： 驱动及工具光盘、各种数据连接线、说明书
推荐： AMD系统的高端用户和准备采用双显卡高端系统的游戏玩家
咨询电话： 800-820-6655（华硕）
010-62646808（迪兰恒进）



也许读者会很奇怪，NVIDIA的双PCI-E x16芯片组已上市很久了，为什么会出现这样的题目？听魔之左手慢慢道来。

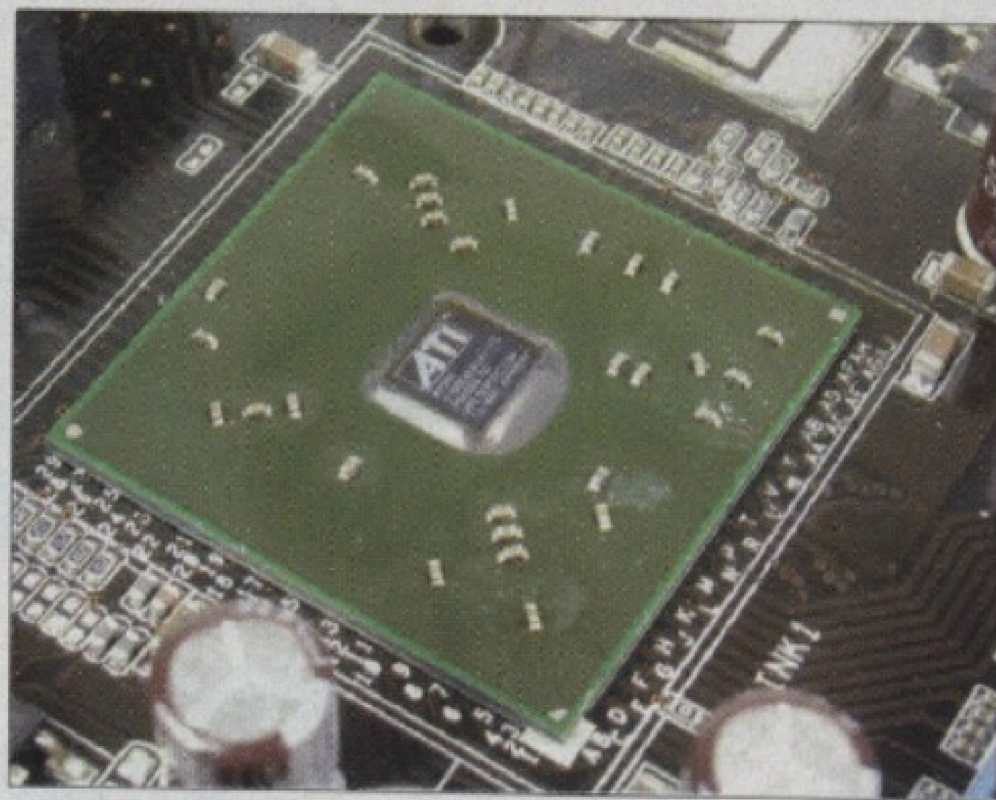
作为提供双显卡系统方案的主要厂商之一，ATI在其CrossFire（交叉火力）系统上采用了较特殊的连接方式：将控制芯片集成在其中一片卡上。理论上讲只要能在电气结构上支持双PCI-E x16接口的主板，都可提供CrossFire功能。不过在增加了主板选择灵活性的同时，CrossFire在显卡选择和安装上不得不以牺牲灵活性为代价，用户必须购买一块CrossFire版显卡（主卡）和同样规格的普通版显卡（从卡）搭配，且主卡要安装在“主”接口（一般是接近CPU的）上。**编者注：** 见本刊2005年24期《ATI的性能倍增器——交叉火力+精英955X主板实测》。

尽管CrossFire这种结构让ATI得到了Intel这样重量级厂商的支持，但也让部分用户不太满意，特别是主卡价格要明显高于从卡，且机箱背后的专用连线让用户损失了一个输出接口。而从另一方面看，类似NVIDIA的双PCI-E x16系统也很难指望别人为其打造，这就促使ATI推出了新的CrossFire芯片组——RD580。

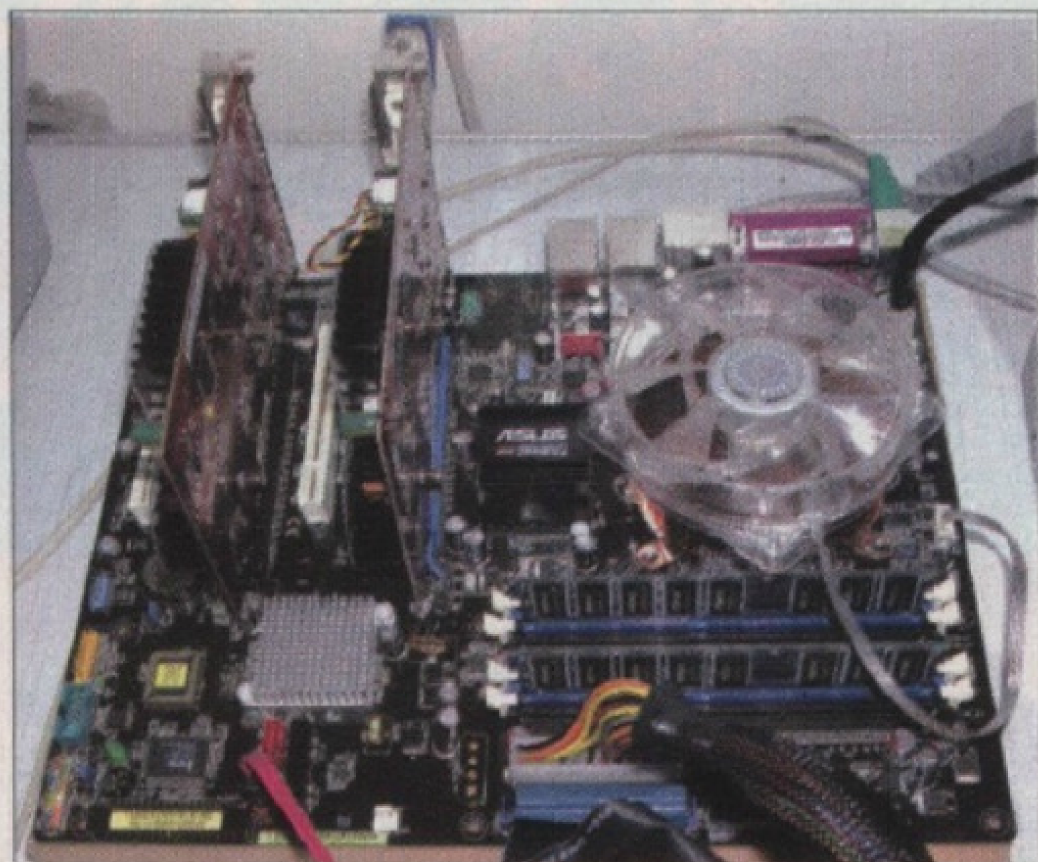

旧式CrossFire系统

作为ATI的新一代AMD平台芯片组，RD580不再使用Xpress 200这一型号，其型号为Xpress 3200。它仍然是传统的南北桥结构，我们一直说的RD580或Xpress 3200应该是指其北桥芯片，其南桥芯片则是SB460。尽管从名称看它仍是改进自SB400，但在针脚方面则兼容未来的SB600，为今后芯片组的升级留下了空间。此外，RD580仍支持Uli公司的南桥，主板厂商可选择搭配。

RD580芯片组支持AMD的64位处理器，目前将主要用于Socket939处理器主板。它支持16bit/1GHz的HyperTransport总线，内建36条PCI-E通道。需要注意，这36条PCI-E通道全部集成在单芯片中，而NVIDIA的双PCI-E x16芯片组则使用两颗芯片提供了所需的32个PCI-E通道。采用单芯片支持两个PCI-E x16接口的好处之一，便是在双显卡系统中两块显卡的数据可快速交流，所以RD580芯片支持的CrossFire系统中不再需要两块显卡的额外连接线（NVIDIA的双芯片结构无法满足高端SLI产品的需求，显卡必须保留桥接器进行大流量的数据交换）。RD580内置CrossFire控制器，所以玩家可使用两块普通版ATI显卡（目前需要RADEON X1000系列）构建CrossFire系统。


RD580芯片

ATI非常喜欢采用较新的制造工艺，其RD580芯片也采用了较先进的0.11μm工艺生产。尽管它集成了


新的CrossFire系统，两块显卡不进行直接连接

2200万个晶体管，但其核心尺寸仅有39平方毫米，功耗仅有8W左右，因此在芯片上不需采用主动散热器，可构建更安静的电脑。RD580在设计中考虑到了超频的问题，其HT总线留出了相当大的提升空间，据称频率可提升50%，经过优化的PCI-Express接口则可超频40%，这不仅为超频玩家提供了良好的平台，也为今后AMD处理器的升级留下了伏笔。

华硕的A8R32 Delux是最早推向市场的RD580芯片组主板之一，不过其南桥芯片采用了Uli的M1575。这是一款全尺寸ATX主板，尺寸为30.5cm×24.4cm，支持Socket939处理器，拥有2个PCI-E x16接口、3个PCI插槽及1个PCI-E x1插槽，板上采用彩色接口进行标示，便于用户安装。

A8R32 Delux支持华硕特有的SATA ON-THE-GO和STACK COOL2技术，其后部有一个外接SATA硬盘接口，而在CPU插座和供电电路背面也采取了一定散热措施，以保证CPU稳定运行。它的南/北桥上只安装了散热片，不过得益于小功耗设计，北桥芯片在长时间工作后温度仍相当低。板载的两个PCI-E x16插槽相隔较远，可容纳采用大型散热器的双显卡系统，不过这也造成CrossFire系统中有一个PCI插槽无法使用。


CrossFire控制台

这款主板中采用的ULi M1575南桥是ATI北桥芯片的长期搭档，它提供了4个SATA 3Gbps/s接口，支持NCQ技术，另外还提供了HD-Audio输出和8个USB 2.0接口。ULi M1575功耗同样很低，和强调低功耗的RD580配合更是相得益彰。

在性能测试中，我们采用Athlon 64 X2 4600+处理器（双核，主频2.4GHz）、Kingmax DDR400内存512MB×2，迈拓MaXLine Ⅲ硬盘，采用两块迪兰恒进RADEON X1600 Pro 256MB显卡组成CrossFire，安装英文WinXP专业版+SP1，ATI公版催化剂驱动6.2版。

华硕A8R32 Delux主板测试成绩表

测试项目		成绩
Sisoft Sandra Pro 2005 SR3	内存带宽Int Buffered iSSE2（MB/s）	4769
	内存带宽Float Buffered iSSE2（MB/s）	4768
Business Winstone 2004		30.6
Content Creation Winstone 2004		39.8
Super π v1.1	104万位运算时间（秒）	37
3DMark03 v360	1024X768/32bit	10398
3DMark05 v120	1024X768/32bit	7118
DOOM3 demo1，fps	Low Quality 640X480	107.7
	High Quality 1024X768	87.3
Half-Life 2 默认设置 C17，fps	640X480	72.85
	1024X768	72.18
FlaskMPEG 0.78+DivX 6.0视频编码（秒）		112
3DMark06	总分	3348
	CPU得分	1762

CrossFire显卡测试成绩表

显卡	RADEON X1600 Pro	X1600 Pro CrossFire
3DMark 05 v1.20总分		
1024X768	4190	7118
1280X1024	3404	5738
1600X1200	2684	4481
3DMark03 build 360 总分		
1024X768	7172	10398
1280X1024	5129	7233
1600X1200	3781	5378
Half-Life 2 Canals，fps		
1024X768	79.24	99.12
1280X1024	47.13	60.85
1600X1200	35.83	48.11

在RD580芯片的支持下，构建CrossFire系统变得非常容易，安装两颗同样芯片的显卡后，直接在ATI驱动中选取打开CrossFire功能即可，甚至不需重新启动系统，便可享受到明显的3D性能提升。

采用CrossFire技术后，中端的RADEON X1600 Pro的性能可达到甚至超过很多高端产品的水平，而两块显卡的总价格也仍然低于一款高端显卡。



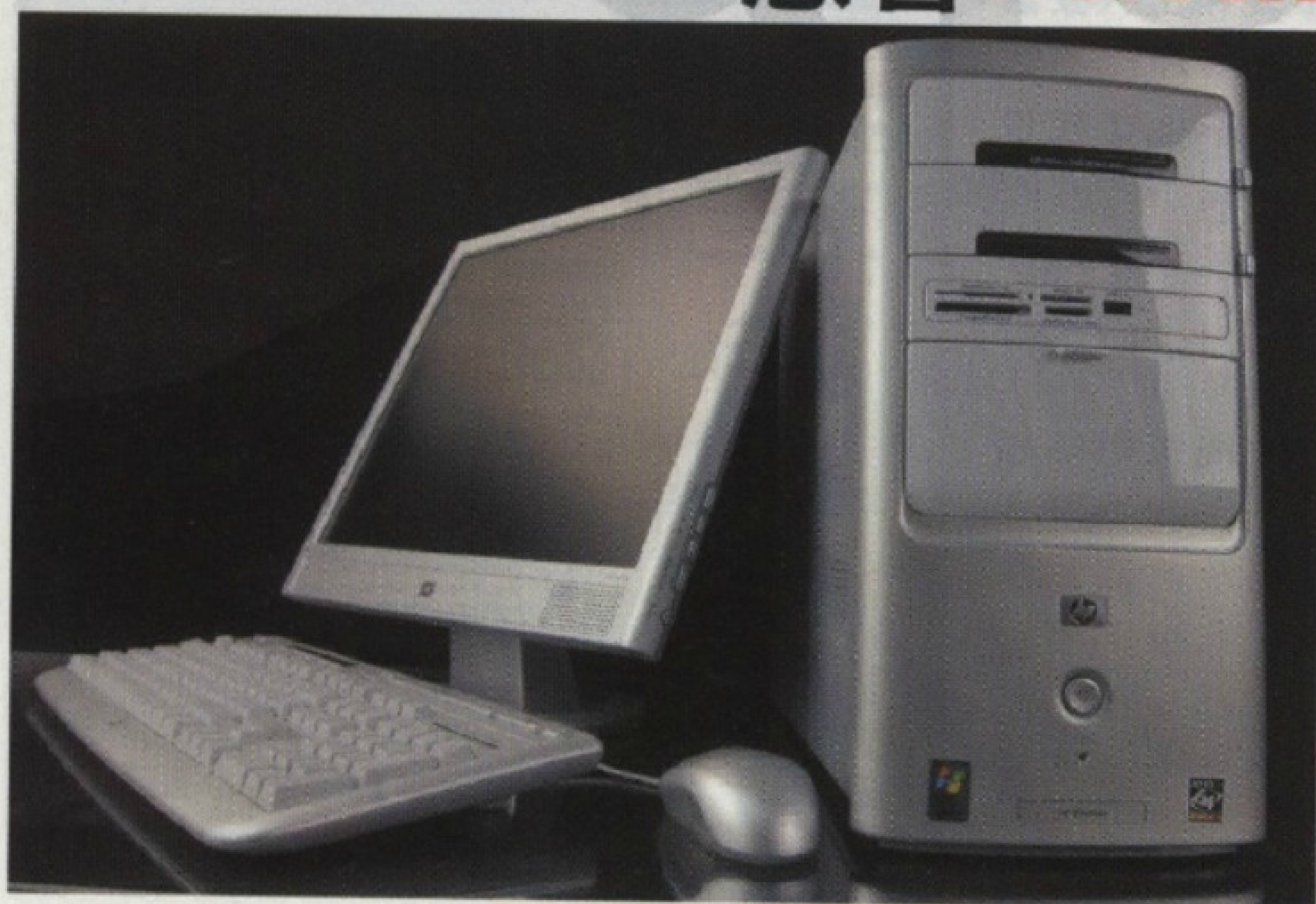


RD580作为ATI在桌面芯片组市场的领军产品，拥有不可小视的能力，将为CrossFire系统的普及推波助澜。另外针对使用其他芯片组主板的用户，ATI仍将继续提供CrossFire版显卡让他们构建双显卡系统。P

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆

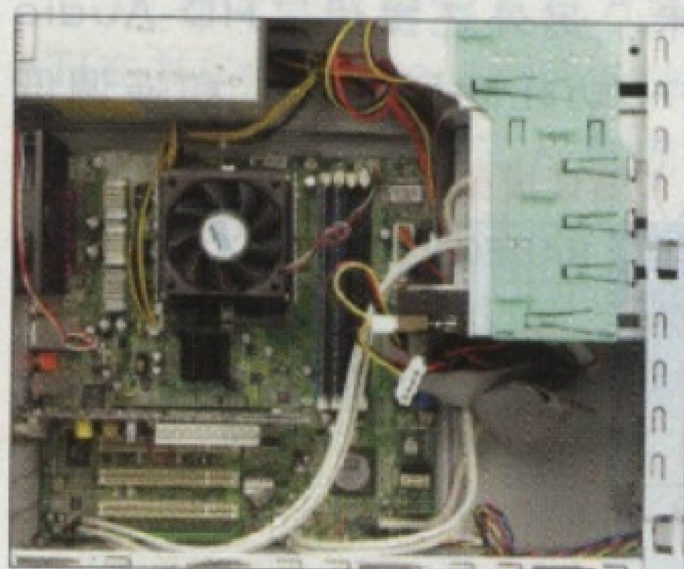
轻轻松松享受64位
——惠普Pavilion a1359cn电脑

■晶合实验室 别理我



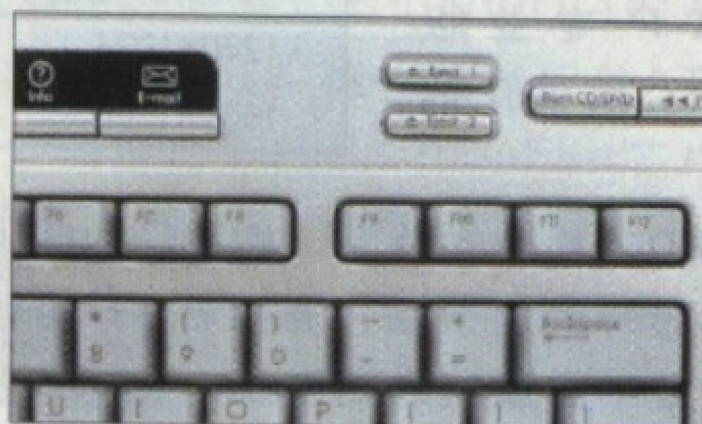
厂商： 惠普（HP） **上市：** 2006年3月
售价： 6999元
附件： 驱动光盘、说明书、包修卡等
推荐： 普通家庭用户
咨询电话： 800-820-2255

从2003年AMD第一款64位桌面处理器诞生，到2005年64位品牌机的全面开花，如今无论你买哪个品牌的整机，都会看到64位的存在。而惠普与AMD、Intel均保持着良好的合作关系，这使得其消费者有较大选择空间。



清晰的内部走线和布局，有利于散热

惠普最近推出的畅游人系列Pavilion a1359cn便是一款基于AMD平台的产品。它采用Athlon64 3400+（Venice核心）处理器、PC3200 512MB内存、ATI RS482/SB400芯片组主板、GeForce7300 LE显卡、希捷80GB硬盘和支持光雕技术的Combo光驱，显示器为惠普vs17e 17英寸液晶。和所有畅游人系列一样，其机箱上提供了9合1读卡器。软件方面，预装Windows XP家庭版，除30款智力小游戏外，还有Sonic Express Labeler光盘标签刻录、PowerCinema数字家庭娱乐平台等很有特点的软件。从配置来看，它充分考虑了不同使用环境的要求，同时保留了较大升级空间，用户可根据需求进一步提升软硬件档次。



多功能键盘局部视角

Pavilion a1359cn保持了畅游人系列良好的易用性（从该系列推出至今，鼠标键盘、机箱等基本没大的变化），多功能键盘、丰富的输入输出接口及读卡器的配置，都体现了人性化设计思路。虽然采用主动散热方式，依然将噪声控制在很低的水平，为用户创造了一个相对安静的环境。虽然它并非“媒体中心”概念的PC，但搭配的PowerCinema数字家庭娱乐平台却提供了类似的功能，接触过WinXP MCE系统的用户看到它的界面时一定不会感到陌生。当然，由于未配备遥控器，我们只能通过鼠标键盘操控。



PowerCinema数字家庭娱乐平台

缺省情况下，惠普将它的硬盘分为普通C分区和系统恢复D分区。建议用户使用前利用HP修复向导软件创建系统恢复光盘，创建过程没有技术上的难度，但需要12张空白CD刻录盘。

Pavilion a1359cn的整机性能令人满意，如有更高要求，添加内存是推荐的升级方式。对大多数娱乐应用而言，其视频、音频性能能满足需求，添加一套多媒体音箱（LCD内置小音箱显然不足以应付）是必要的。由于显卡提供了对DirectX 9.0c的完整支持，让它至少能看到最新游戏的画面，但要在那些新的大型3D游戏中获得较高帧数，恐怕有些力不从心。

测试成绩表

PCMark 04 V130	总分	3563
PCMark 05 V120	总分	2386
Sisoft Sandra Pro 2005	Dhrystone ALU	9784
	Whetstone iSSE3	4394
	Integer X4 aEMMX/aSSE	20 671
	Floating-Point X4 iSSE2	22 373
3DMark03	1024X768/32bit	1900
	1280X1024/32bit	1339
3DMark05	1024X768/bit	1051
	1280X1024/bit	860



64位桌面系统发展到今天已相当成熟，而这款惠普Pavilion a1359cn以合适的价位提供了不错的体验。我们认为，惠普“畅游人”系列家用电脑的外观设计虽然成功，但这种整体风格已使用了很久，不知消费者是否也开始有“审美疲劳”了。



炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

浙江大学 计算中心
ZHE JIANG UNIVERSITY
中国美術學院
CHINA ACADEMY OF ART
成教院进修部

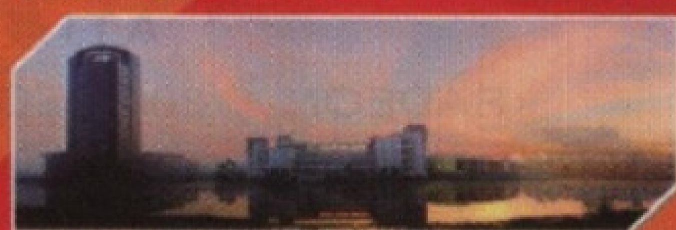
联合招生

游戏动画 影视动画

荣获2004-2005年《电脑报》游戏培训最佳师资奖、华东地区IT培训最佳师资奖

HTTP://WWW.NOWCG.COM

为了响应浙江省关于打造“杭州动画之都”的号召，开展非学历教育工作，以满足国家首批授予的9家国家动画产业基地及国内各大游戏、影视公司高素质专业化员工的需求，为国内数字艺术领域企业输送具备艺术素养与专业知识兼备的职业技术人才。浙江大学计算中心联合中国美术学院成教院进修部于2005年1月全面启动游戏动画、影视动画专业班招生，相关事宜公告如下：





办学优势

浙江大学是首批进入国家“211 工程”和“985 计划”建设的全国重点综合性大学之一；中国美术学院是当今国内在造型艺术领域中，学科最完备、规模最齐整的综合型美术学院之一。两所院校拥有雄厚的师资力量和先进的教育设施，并在人文社会科学和信息科技领域拥有丰富的资源和学科优势。

主要师资

教师团队具有极为丰富的教学经验和制作经验。卢少夫是中国美术学院视觉传达设计系教授，研究生导师。刘老师是资深画师、动画师。曾制作中央电视台52集动画片《西游记》、上海美术电影制片厂13集动画片《36计奇遇计》，科影厂的动画片《小贝流浪记》。王老师是资深动画师、原画师，曾制作《蓝精灵》、《Snoopy》、《美少女战士》、《人猿泰山》、《辛巴达航海》等动画。高老师是系统分析员、高级游戏程序设计师，具有丰富的游戏项目管理及开发实践经验，对游戏引擎开发、游戏图形学、网络程序设计有深厚的造诣，曾开发多款电视游戏及大型网络游戏。

专业及学制

游戏动画专业（全日制一年）：
传统美术/传统动画/角色设定/Painter/Photoshop/Flash/Maya/3ds max/后期合成/游戏体系结构/游戏设计
影视动画专业（全日制一年）：
传统美术/传统动画/角色设定/Painter/ Photoshop/Maya/3ds max/后期合成/视听语言/表演/影片剪辑

证书

成绩合格者将获得浙江大学继续教育学院结业证书、中国美术学院成教院结业证书。届时将组织学员参加 Maya、3ds max厂商认证考试和社会艺术水平美术考级考试。

就业方向

依托浙江大学、中国美术学院与上海、北京、杭州、深圳、广州等城市的各大游戏公司、影视公司、广告公司良好的合作关系，培养的合格学员将直接推荐到相关企业。

报名地址

杭州市浙江大学（紫金港校区）计算中心 113室 游戏动画、影视动画、游戏开发培训 招生办公室（收）
电话咨询：0571-88206788 0571-88206651 0571-85700537 传真：0571-88206788 邮政编码：310058

报名截止日期:2006年7月10日
E-mail: zhaosheng@nowcg.com

培训信息详见:http://www.nowcg.com
免费视频动漫教程下载 尽在CGBLOG
http://www.cgblog.com.cn

迪兰恒进X1800 GTO显卡

■晶合实验室 魔之左手

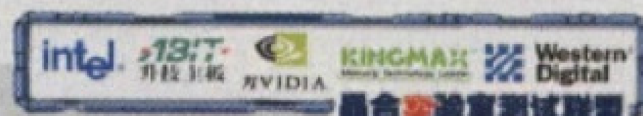
厂商： 迪兰恒进（Dataland） **上市：** 2006年4月 **售价：** 1999元
附件： 软件驱动光盘、电源线、多种视频输出线 **推荐：** 高端3D游戏玩家
咨询电话： 010-62646808



中端市场是显卡厂商争夺最激烈的领域，ATI最新的RADEON X1800 GTO便是针对这一市场的最高端版本，迪兰恒进的X1800 GTO便是首批上市的产品。它实际是X1800 XT的降频版，仍保留12条渲染管线和8个顶点渲染单元，256bit显存位宽，核心/显存频率略有下降，为500/1000MHz。使用和X1800 XT类似的设计，大型PCB板、一体式散热器和完善的供电电路保证其工作的稳定。采用8颗三星2.0ns DDR3显存，总容量256MB，并通过板载ATI Rage Theater芯片提供VIVO功能。测试平台采用P4EE 3.73GHz、Intel原厂955X主板、DDR2内存512MB×2；安装英文Windows XP+SP1、Intel芯片组驱动7.2.2.1006，显卡安装为迪兰恒进自带驱动。

显卡/成绩	迪兰恒进RADEON X1800 GTO		GeForce7600 GT	
设置	No AF，No FSAA	4X AF+4X FSAA	No AF，No FSAA	4X AF+4X FSAA
3DMark 05 V1.20总分				
1024X768	6771	6142	6413	5698
1280X1024	5603	4976	5455	5199
1600X1200	4649	4076	4643	4219
3DMark03 build 360 总分				
1024X768	13 296	8940	13 431	8997
1280X1024	10 365	6712	11 263	6512
1600X1200	8210	5205	8989	4964
Half-Life2 Canals				
1024X768	140.21	106.17	132.42	109.43
1280X1024	97.02	68.01	98.11	70.45
1600X1200	75.87	54.46	78.15	54.02
DOOM3 demo1 High Quality				
1024X768	101.4	76.1	112.5	81.7
1280X1024	79.1	51.9	100.8	55.8
1600X1200	60.1	38.3	82.7	40.6
FarCry 1.3（HDR=7）				
1024X768	92.26	90.45	71.40.	N/A*
1280X1024	90.51	73.96	47.76	N/A
1600X1200	86.86	57.95	33.63	N/A

*注：7600 GT不支持HDR下的全屏抗锯齿





RADEON X1800 GTO的测试成绩与对手非常接近，在某些项目中甚至表现出明显优势，256bit显存位宽让其FSAA性能得到了更充分的发挥，无疑是ATI反击的利器。不过，目前的PCB设计会让其成本难以降低，毕竟对手的板型几乎简化到了GeForce4 Ti的水平。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆



三星Anypro圣系键鼠套装

■晶合实验室 别理我

三星Anypro圣系键鼠套装包括神御键（键盘）和神之祝福（光学鼠标），采用银灰和黑色调组合，整体做工保持在中上水准。神御键外形设计相对传统，搭配了一个腕托，可缓解腕部疲劳。键盘的主体为标准104键布局，顶部有15个功能键，包括多媒体、程序控制、上网、自定义等键位，用户安装好驱动后可进行设置。神御键附赠了防尘防水胶套，使用时可不用取下。按键手感不错，键程合适，激光蚀刻的字迹也相当清晰。键盘设计有导流槽，可在一定程度上防止液体泼溅。

神之祝福是一款USB接口光学鼠标，左右手均可握持，标准“三键+滚轮”式设计，只是样品的做工显得还不很精细。采用安捷伦光学引擎，分辨率为800dpi，刷新率为2300次/秒，达到主流规格标准。实际使用中性能可满足绝大多数游戏玩家的需求，普通家庭和办公使用更没问题。

厂商： 三星 **上市：** 2006年2月
售价： 168元 **附件：** 腕托、驱动光盘
推荐： 装机用户，预算紧张的低端玩家
咨询电话： 0512-87171988





对于绝大多数PC用户来说，并不需要鼠标和键盘拥有多强大的性能或花哨的功能，物美价廉始终是第一考虑的要素，三星Anypro圣系键鼠套装显然是针对这一庞大用户群而设计的。

炫目度：★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

毒日乱弹——江湖的几场口水仗

■本刊记者 谷雨 龙猫

2006年3月29日，西方愚人节前夕，时近周末，互联网各大门户网站忽然出现一条消息：据来自俄罗斯“彩带网”的报道，俄罗斯著名安全软件企业卡巴斯基实验室公司指控，中国著名杀毒软件厂商江民科技涉嫌盗取卡巴斯基反病毒数据库资料。卡巴斯基实验室信息服务处领导人奥列佳·科布扎列娃表示，卡巴斯基实验室中国办事处的工作人员正在就此事与未经授权就擅自利用俄方反病毒数据的江民公司谈判。此外也正准备就此盗窃行为提出诉讼。她认为，俄罗斯公司一定会成功获得相关赔偿，因为“卡巴斯基实验室”的程序员们在江民程序代码中发现了自己的西利尔文姓氏拼写。

此消息在网民和IT业界立刻引起了轩然大波，国内安全软件行业市场形势泾渭分明，江民、瑞星、金山三家企业基本瓜分了绝大部分普通消费市场，在企业级市场上也占据优势地位。如果此次对于江民科技的指控属实的话，不但江民科技面临着前所未有的信誉危机，国内安全软件的市场竞争态势也会出现重组。而且指控是来自于国外企业，间接消除了国内安全软件企业恶意竞争制造谣言的嫌疑，对于其他安全软件企业来说，这是绝好的市场机会。所以消息出现之后，中国市场上参与竞争的其他安全软件公司对此全部保持缄默。此时此刻坐山观虎斗比起浑水摸鱼还是更好的选择。

江民科技对此指控迅速作出了反应，江民科技市场策划部经理曹凌翔面对本刊记者第一时间的质询作出了完全否定的答复：江民科技从未接到卡巴斯基实验室中国办公室的工作人员的询问。同时表示，无论从哪一个角度来说，江民科技决不可能从卡巴斯基的俄文网站上获取反病毒数据资料，就如同卡巴斯基也同样不能从江民的官方网站上得到江民的病毒数据库一样。且不说安全软件企业对病毒数据库视若命根的保护程度，单就破解防护壁垒，入侵企业核心资料库盗窃机密的行为，也不是一个已经在技术和市场上拥有稳固实力的企业所轻易能尝试的。公司正在进行深入调查，很快就会真相大白。同时，公司也对外电的真实性表示质疑，正在做进一步的考证。

随后3月30日，江民科技正式发布了声明：江民科技从1989年即开始从事反病毒技术研究和积累，已有10余年反病毒历

史，迄今为止公司员工已达200余人，公司研发人员100余人，聚集了国内顶尖级的反病毒专家，江民公司每年都取得多项反病毒自主知识产权登记证书。10多年来，公司积累了丰富的反病毒经验和技术，从来没有意图、也没有必要从卡巴斯基公司的俄文网站上秘密获取反病毒数据资料。针对卡巴斯基中国办事处已与江民公司就此事进行接触和准备起诉江民公司的传闻，经江民公司总经理与卡巴斯基中国总经理张立坤联系，并经多家媒体与张总联系，张总完全否认了此事。对于此次事件中蓄意造谣、诽谤中伤江民公司的行为，江民公司将通过法律途径追究当事人和连带责任人责任，捍卫自己的权益。

而记者与卡巴斯基中国办事处的联系也得到了相似的回答：目前为止从来没有接到任何关于要向江民科技提出盗窃病毒数据库诉讼的指示，卡巴斯基中国办事处正在与俄罗斯总公司联系，求证事件的最后结论。

愚人节尚未到来，这一场提前发生的愚人节闹剧就已经基本收场，不免有些让各怀心思等着好戏的看客大失所望。不过IT行业从来就不是一个缺少风波的领域，2006年前后类似的风波在业内一再不断地发生，也令各界人士见识到不少IT行业的风云变幻。所谓“内行看门道，外行看热闹”，即使如“江民盗窃数据库”这样空穴来风的事件，之所以引起如此瞩目，除了愚人节的因素外，也有非常多的不为人知的复杂因素在背后。下面我们不妨针对近期发生的这一幕幕活报剧，来看看热闹背后的玄机。

一、走私？贿赂？——富士施乐的中国麦城

2005年10月21日，上海电脑打印有限公司总经理杨伟光向上海海关举报，富士施乐实业发展（上海）有限公司在2002年间以“企业自用”名义进口DC2060、DC12等数码印刷设备，进口报关时却瞒报品名，以“激光打印机”和“数码打印机”进行进口报关。而在销售合同和官方网页上均明确表述为“彩色数码印刷机”，这已得到了上海公证处的确认。此举看来仅仅是商品命名的差异，但其中的奥妙在于：数码印刷设备既有传统印刷的效果，印刷时间上还比传统印刷快，与打印机有着本质的区别。根据我国加入WTO的相关承诺，2002年起我国对数码印刷设备、复印机等需征收8%关税，激光或喷墨打印机则实行零关税。仅从查询到的部分资料来看，这段时间内富士施乐就可以通过瞒报这些设备品名偷逃关税近30万美元。提交的种种附加材料表明，富士施乐的确通过化整为零、更改商品名称用途的办法，进口了大量高端数码印刷设备出售，偷逃有可能逃避了更多的税款。



面对质疑，富士施乐的招牌再也没有过去的“辉煌”

面对指控，富士施乐上海公司于24日、26日连发两次公开信，矢口否认走私，只是通过代理律师表示，的确进口了少部分高端数码印刷设备，但的确是在位于保税区的机构自行使用。对于“化整为零”“瞒天过海”的行为指控没有作任何进一步明确解释。

2006年1月17日，一波未平，一波又起。富士施乐在天津的客户向媒体提供了一段25秒的录像，曝光了富士施乐法律顾问、代理律师与天津仲裁委员会仲裁员违规接触的一幕。此次事件缘起于富士施乐天津客户一台型号为DC404OP富士施乐彩色数码印刷机频繁故障（半年内维修达166次，严重影响使用和生产），购买方遂向天津仲裁委员会发起仲裁申请，请求解除购买合同，返还价款。2005年11月18日，天津仲裁委员会裁决，天津广益有关“解除买卖合同、返回价款”的请求被驳回，富士施乐仅向申请人支付102 441.75元。富士施乐相关当事人和该仲裁员给出的解释却是，在会面时双方都明确“该仲裁员即将离职”，因此只是“礼节性会面”，并不牵扯到任何公事。富士施乐中国公司对外事务负责人梁晓蓉表示：“富士施乐一向遵守中国的各项法律法规，没有任何的行贿行为”。根据《中华人民共和国仲裁法》规定，律师不得与任何仲裁员私下接触。同时，该法第34条规定，仲裁员不得“私自会见当事人、代理人，或者接受当事人、代理人的请客送礼”。1月26日，中伦金通律师事务所发布公开信，宣布立即停止张德才律师以当事事务所名义执业，给予行政记大过处分，责成其深刻检查，并将处理结果通报北京市律师协会、北京市司法局、天津仲裁委员会。而富士施乐在公

开信中则对此事件表示致歉，但坚持表示没有进行任何不正当商业行为。

与此同时，富士施乐上海公司向上海市人民法院起诉上海电脑打印有限公司，认为其拖欠各种款项330万元人民币。而上海电脑打印公司则于3月22日正式提出反诉，请求法院判定富士施乐出售的产品是否有合法来源，并要求富士施乐提供原产地合同单据。事件进入了一个僵局。

记者点评：此次事件中，富士施乐在风口浪尖中姿态依旧强硬，不过种种迹象表明，富士施乐在中国的经营中还是存在着种种可疑之处。富士施乐在最近5年中，均没有印刷设备及复印机的墨粉、硒鼓、感光鼓等耗材进口记录。但富士施乐上海及广州分公司的相关销售人员均表示，虽然富士施乐的高端设备采用的耗材在市面上没有销售，但如果顾客需要，可以签订服务合同由富士施乐提供，而这些被提供的产品，在中国没有生产工厂。可提供产品，不能本地生产，没有进口记录，产品的来源是富士施乐最大的硬伤。此外，虽然富士施乐一口咬定所谓“行贿”事件中仅仅是“出于礼节见面”，但依旧违反了相关法规。而在法律诉讼之外，华东地区多家富士施乐产品代理商发表公开信，对富士施乐在服务中的部分行为提出抨击。而富士施乐同样没有进行正面回应。也许是不屑，也许是不能。

富士施乐到底有没有走私，有没有行贿，这个结论不应该由我们来判断。不过2004年4月6日，美国朗科公司提交给美国证券交易委员会的书面报告中称，该公司已正式宣布解雇了其中国区的4名主管人员，理由是调查发现他们可能违反了美国的《反外国腐败行为法》。而离职4人在中国并没有任何违法迹象，也没有进行任何辩解。此事件当时并没有引起多大反响，但从侧面说明，跨国企业在中国的经营中，表面上的平静并不能掩盖暗流汹涌。富士施乐能否摆脱连续的负面事件并不重要，如何加强对跨国企业的监管，建立公平的商业竞争环境，才是相关管理机构需要重点关注的难题。

二、谁动了谁的奶酪——联想戴尔恩仇录

2006年3月2日，戴尔（中国）公司CEO凯文·罗林斯在公司举办的证券业绩说明会上表示，尽管联想通过收购IBM公司PC业务部门，已成为全球第三大PC制造商，但联想的业务仍以中国市场为主，能否在全球市场创造辉煌还是一个未知数。因此，联想的赢利前景是值得怀疑的，“是一家典型的中国公司”。他同时表示“一些人离开戴尔，是因为他们找到了我们所无法提供的机遇。从某种意义上讲，他们的离开并不会给戴尔带来太大损失。例如，如果某人希望当上CEO，他就不得不离开戴尔”。而此前戴尔前副总裁阿梅里奥于2005年12月20日离开戴尔，12月22日就职联想电脑新任全球CEO。

此语一出，次日联想大中国区总经理陈绍鹏就在下午召开临时紧急电话说明会，表示戴尔高层的说法完全与事实不符，非常伤害中国企业的感情，是无端攻击中国企业的行为，不符合公平竞争精神。陈绍鹏表示，联想已经连续3个季度高速发展，并实现盈利；相反，戴尔近期的利润却大幅度下滑，亚太区市场份额丢失更严重。这是在为自己的业绩下滑找借口。虽然目前对事件还无意采取法律行动，但会根据事态的发展采取进一步的合适行动。



联想大中国区总经理陈绍鹏



随着逐步国际化，联想也要有些国际企业的气度

面对联想的回击，戴尔中国委托其公关公司称，罗林斯并没有说过联想是一家典型的中国公司，更没有质疑联想的意思，是国内媒体翻译有误。至于对于人事变动上的评论，则是业界很常见的普通表述，没有任何其他意思。

“罗马不是一天建成的”，联想与戴尔的恩怨也颇有一段历史了。自从联想成功收购IBM公司个人PC业务部门后，一跃成为全球第三大个人电脑制造企业，成为位居第一的戴尔的直接竞争对手，双方的摩擦就接连不断。2005年4月29日，戴尔美国员工在致原IBM的一



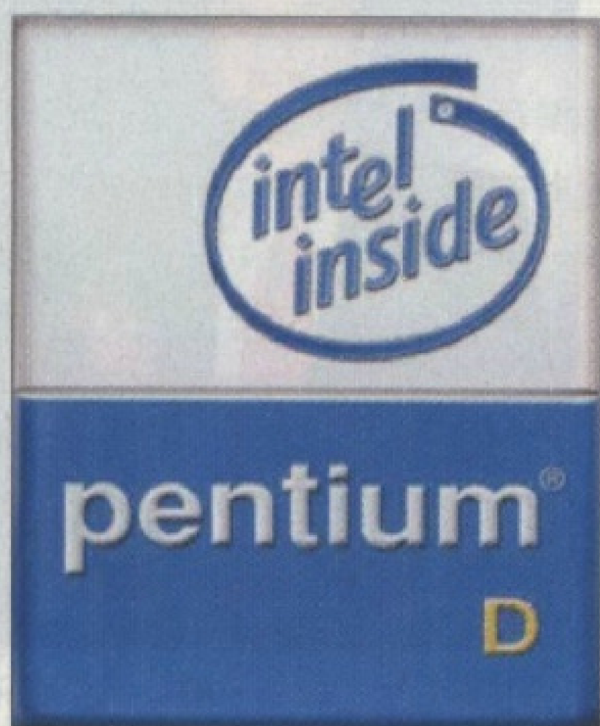
戴尔（中国）公司CEO凯文·罗林斯

位美国客户的信件中称，“要知道，联想公司是一家中国政府控制的企业，最近刚刚收购IBM的个人电脑业务。尽管美国政府已经批准了联想的收购，大家必须明白一点，现在客户们每买IBM一美元的产品，都是直接支持和资助了中国政府。”言语中明显的攻击口吻让当时刚刚完成并购的联想非常愤怒。虽然戴尔方面公开表示歉意，并说明该员工的意见并不代表戴尔的官方意思，不过这丝毫无法缓解双方的紧张气氛。随后发生的戴尔副总裁跳槽联想的行为，更被外界视为联想挖角戴尔，增强企业在直销业务上的实力，直接向戴尔引以为傲的直销模式开战。所以当戴尔在一次常规的业绩说明会中的普通言论，便招致了联想异常激烈的情绪反应。

记者点评： 联想收购IBM个人PC业务部门被视为联想进军国际化的号角，将战火烧向了对手的后院，自然招致跨国企业的高度警惕。并购案消息传出伊始，就有惠普台湾地区公司“连想，都不要想”的广告。戴尔的“邮件劝说”事件则是另一把火。而联想在并购案后连续3个季度业绩的持续增长，虽然有手机部门销售出色的因素，但不可否认的是联想正在逐渐完成企业综合化、国际化的脚步。因而招致明枪暗箭也不是什么新鲜事。其实对于联想来说，这未尝不是一件好事，至少说明联想有足够的实力被跨国企业视为同级别的对手。虽然对手种种不太正规的手段有些违反商业道德，不过从效果上来看对联想并没有产生明显的影响。因此不足为虑。反倒是面对小伎俩有些过度敏感的反应，有失国际企业风范，还不如干脆一笑置之。继续努力调整好自身的发展脚步，加大技术研发的力度，从基础上增强自身的竞争力才是王道。毕竟市场竞争结果要取决于产品及服务，仅仅靠言语上的争强没有什么太大的效用。微软受到的舆论攻击不在少数，但盖茨先生依旧笑傲IT界江湖。实力不是用嘴来体现的。

三、比赛引发的口水战——真假双核芯片之辩

“AMD真双核体验风暴”是从2005年12月～2006年3月期间，由AMD公司举办的一场旨在宣传其双核处理器性能的比赛活动，用AMD的话来说，其目的是“开展双核计算消费者普及运动”。该比赛分北京、上海和广州3个赛区，比赛内容是参赛者使用配备AMD双核速龙64 X2 4800+处理器的电脑，在30分钟内完成8项规定任务，其中包括：1.HDTV播放，播放HDTV格式视频；2.音乐播放，播放MP3格式音乐；3.Super_π，计算π小数点后1677万位；4.文件压缩，将450MB文件压缩为WinRAR格式；5.Photoshop图像处理，将30MB、300dpi的文件分辨率改成500dpi，并保存成JPG文件；6.刻录光盘，以8倍速刻录450MB文件；7.3DMark05，完成3个游戏测试；8.极品飞车8，在QuickRace模式下跑Qutering赛道2圈。此8项测试结束后，组委会根据测试花费的总时间决定名次，所用时间最短者获胜。经过一系列角逐，北京、上海和广州三地的冠军分别产生，并各自抱走一台据称价值2万余元的AMD 双核速龙64 X2 4800+台式电脑。





按说比赛如果就此划上句号，也不能说不圆满，但中间偏就蹦出些不和谐的声音——或者说是AMD不愿听到的声音，给这件原本“看上去很美”的事情搅了局。就在上海站比赛结束之后，一位自称“冷静观看了比赛全过程”的匿名网友声称AMD上海站比赛冠军涉嫌作弊，并围绕“在相同的测试条件下，上海冠军比北京冠军在时间上领先2分多钟”这一情况列出种种疑点。事后不久，上海冠军发表了一封公开信，直指该网友的观点漏洞百出，并一一驳斥。随后，这场口水战开始逐渐升级，各种不明来历的网友迅速分成几派，争论的话题也很快从“上海冠军是否作弊”转变为“AMD的双核处理器是否存在设计缺陷”“AMD双核处理器性价比不如英特尔”“哪些人是英特尔的枪手”“AMD是不是在姑息纵容作弊”等。尽管网上吵得不亦乐乎，作为活动主办方的AMD公司却始终没有站出来发表任何声明，拿出有说服力的证据来显示此次比赛的公平和公正性，似乎只想把此次事件大事化小，小事化了。

其实这件事的源头还是要追溯到AMD和英特尔持续了近一年的“真假双核之争”上——这也是一场口水战。AMD从一开始就大力鼓吹自己的产品是“真双核”论，并不止一次摆下擂台，邀请英特尔进行双核处理器的性能比较，而英特尔一直未予以回应。不仅如此，AMD更在自家主页上登出《英特尔如今不如AMD的10个



AMD“我为双核狂”的广州冠军

方面》《AMD、英特尔桌面双核大战：AMD 7：0完胜英特尔》等极具倾向性的文章，仿佛自己早已胜券在握，打得英特尔毫无还手之力。到2006年2月，英特尔方面终于拿出一份第三方测试报告，称AMD处理器在处理多任务时性能低下，这是英特尔官方第一次对AMD的挑战进行回应，而此次回应自是将两者的口水战又提升到了一个新的高度。

AMD向英特尔叫板早已不是一天两天的事了，但如此“嚣张”地叫，却还是从近一段时间才开始的。也许AMD觉得英特尔迟迟不肯应战实在无趣，便饶有兴致地搞起了这次“AMD真双核体验风暴”。从近期AMD如此高调地发起一系列针对英特尔的行为可以感觉到，今天的AMD似乎十分急于证明自己的实力，甚至显得有些“猴急”。从其高调放出“真双核论”，并屡次试图和英特尔公开比试便略显端倪。而此次大力宣传的“真双核体验风暴”因为一些“考虑不周”（或者叫“纰漏”）被一些疑似“英特尔枪手”的人抓了把柄，也或多或少影响了AMD在人们心目中的形象。与之相比，英特尔显然老练得多，他懂得避实就虚。既然双核概念已经被AMD抢先一步宣传了，自己干脆就继续保持沉默，任凭AMD如何阵前叫骂，英特尔就是不肯出门应战。这样即使英特尔的双核处理器真的在性能上输于AMD，只要不应战，AMD的一切言论也就都成了一家之言。

记者点评：AMD这些年取得的成绩不可否认。没有AMD的紧追慢赶，处理器市场英特尔一家独大的局面是不可想象的。但AMD在取得一定成就后的态度却也值得商榷。不说别的，单单就双核处理器的定价而言，和英特尔相比，AMD的定价实在显得不那么厚道。当然，就此次“作弊事件”本身而言，并不能排除是某些带有背景的好事者借机捣乱，而一些唯恐天下不乱的媒体趁机听风就是雨，想用充当卫道士的嘴脸把事件放大，以达到某些与利益相关的目的。但面对外界对此次比赛公正性，乃至其双核处理器是否存在设计缺陷的质疑，AMD不管不顾的暧昧态度却也令人很难不对这家公司的公关能力产生怀疑——他完全可以理直气壮地说：“什么作弊不作弊的，这本来就是一场做秀大于实际内容的自娱自乐，我爱怎么玩就怎么玩，你们管得着么？”



就是上海站这场比赛引起了外界的质疑

四、汉芯？寒心？



“汉芯一号”发布会上，陈进神采飞扬地向各界展示这款“自主”芯片

十届全国人大四次会议开幕前夕，有记者向科技部部长徐冠华询问“汉芯造假”案的进展，徐部长答复说正在调查之中，而当记者追问“大概什么时候有结果”，徐部长语气肯定地表示“不会很长时间”。这是“汉芯造假”案曝光以后，国家科技主管部门的第一次公开表态。

时间追溯到2003年2月26日，在上海市政府召开的新闻发布会上，上海市科委宣布，国内首个具有自主知识产权的0.18微米DSP芯片“汉芯一号”在上海交通大学诞生。“汉芯一号”集成了250万个器件，具有32位运算处理内核，每秒钟可以进行2亿次运算。经过国内权威专家验证，这一成果接近国际先进技术，在某些方面的性能甚至超过了国外同类产品。2004年1月18日，汉

在上海交大主页上，“汉芯一号”还作为重大科研成果被大力宣传

芯2号和汉芯3号也相继宣布诞生，中国历来依靠进口DSP芯片的问题终于有希望迎刃而解。一时间整个中国科技界都为之振奋，陈进这个名字也逐渐走进了人们的视线。

然而到了2006年1月17日，一位“神秘举报人”在清华大学BBS上发布了一篇名为《汉芯黑幕》的帖子，笔锋直指“汉芯之父”陈进造假，称汉芯系列芯片均为造假得来。文中写到，2002年8月，陈进从美国买来10片MOTO-freescale（飞思卡尔）的56800芯片，找来几个民工将芯片表面的MOTO等字样用砂纸磨掉，然后找浦东一家公司打上“汉芯一号”字样，并加上汉芯的LOGO。而后陈进通过种种关系，加上了“由国内设计（上海交大）、国内生产（上海中芯国际）、国内封装（上海威宇科技）、国内测试（上海集成电路设计研究中心）”等种种假证明材料，骗取了国家科技部、信息产业部、国家发改委等方面的信任，并通过种种手段搞定了集成电路行业国内知名专家，召开所谓的研讨会，一致鉴定：“汉芯一号”是达到国际先进水平的高端大规模集成电路。2003年2月26日，陈进蒙骗上海市政府新闻办公室，邀请了国家科技部、上海市政府、同行等在锦江小礼堂召开新闻发布会——这就是“汉芯一号”的诞生过程。从发布至今，陈进共向国家各个部门成功申报项目（包括上海交大的项目）次数达40多次，累计骗取无偿拨款突破一亿元。从国家骗取的巨额科研和产业化项目经费除了无限度的挥霍外，其余的都进了陈进本人的私人账户。

此文一出，所掀起的波澜与3年前“汉芯一号”发布时相比有过之而无不及。随着各方面调查的展开，其后牵涉到的一些利害关系也相继浮出水面。国家科技主管部门成立了最高级别调查组，对此事件进行调查。尽管到发稿时为止，相关部门仍未出台正式的“官方声明”，但从目前已知的调查结果，以及科技部长徐冠华对此事件的态度来看，所谓的“官方声明”，有可能只是借官方的嘴说出大家早已明白的事实罢了。

据说为陈进打磨芯片的民工就来自这家装饰公司，其主页上赫然写着该公司承揽了“汉芯一号”的“产品定义和造型设计任务”

记者点评：早在2004年，记者曾在《中国青年报》上看到过一篇名为《高校启动汉芯精英计划培养未来IC高端人才》的文章，讲的是上海交通大学微电子学院举办“汉芯精英计划”暑期实践营，对来自上海交通大学、北京大学、复旦大学、浙江大学等15所国内著名高校的62名学员进行“IC设计训练”的前前后后。据称这62名学生是经过层层筛选才获得参加这个训练营的资格，他们基本上代表了国内这些高校微电子相关专业学生的最高水平。报道中说，这些学生经过3周的“魔鬼训练”后有一个共同的感慨：“对IC产业开始有了兴趣”，而“辛苦”和“成就感”则是他们在闭营仪式上提到频率最高的两个词。上海交大微电子学院院长陈进当时在接受采访时曾表示：“一个优秀的IC人才，不仅要有远大的志向，聪明的头脑，更要有毅力、团队合作精神以及对卓越的不懈追求。”他说，“汉芯精英计划”中“有最优秀的学生、最振奋的精神，未来IC行业的希望在这里。”

记者并不认识这62名学生中的任何一名，但记者相信这些曾为参与过“汉芯精英计划”而有“成就感”的学生一定知道最近围绕“汉芯”所发生的一系列事件。很难想象，在他们知道这一切后会是怎样的心情，也很难想象他们是否还会一如既往地决定投身中国的IC产业。“未来IC行业的希望在这里”，两年前的豪言壮语今天听起来是那么具有讽刺意味。

今天再来谈“汉芯是否造假”或“如何造假”这样的话题既不新鲜，也不具太大意义了。与其揪住这样一个话题不放，不如谈谈关于此事件最终的“定论”为何一直难产。

在事件初期，陈进和上海交大对

"造假说"的态度皆是"断然否认",并表示将很快拿出证据证实自己的清白。但随着事件越挖越深,陈进却开始逐渐消失在人们的视线里,陈进所在的上海交大微电子学院乃至整个交大也对此问题始终持回避态度。据报道,上级部门下派的调查组今年2月份就已在内部基本确认汉芯一号造假属实,现在惟一等待的也许只是一个合适公布时机。

如果没有那个多事的"神秘举报人",也许陈进还在享受英雄般的待遇,也许上海交大还在为自己有这样的科技人才和科研成果感到骄傲,也许鉴定组的专家们还在为此津津乐道,也许"汉芯精英计划"还要继续"培养中国IC精英"……只是这种也许能持续多久?即使无人举报,汉芯迟迟得不到量产会不会引起国家的怀疑?而如果真的量产,即使飞思卡尔不找上门来收版权费,这种"Remark"的芯片价格也肯定高于原版芯片——当事人难道没想过这件事该如何收场?然而,这些假设并不成立,因为"汉芯造假"事件早已不仅仅是陈进一个人的事,也不仅仅是交大微电子学院和上海交大一方面的事了。

所幸,这些已不再需要外界操心,虽然这种形式的收场实在不怎么体面,虽然有人还不肯承认,但终究还是收场了。我们可以用韩国"克隆之父"黄禹锡造假事件发生后韩国社会各界的反应来与汉芯事件进行对比。黄禹锡造假事件东窗事发后,韩国政府撤销了黄禹锡"韩国最高科学家称号",所在学校也撤销其教授职务,并禁止其5年内重新担任教授等公职。而韩国民众则无法接受这一事实,甚至有人以自焚的极端方式表达自己的失落感。与之相比,当汉芯事件刚露头角时,就有超过60%的网民相信汉芯造假属实。很显然,中国人对科技造假、学术腐败等问题早已深恶痛绝,而如何解决这些问题已然成为国内科技事业发展的当务之急。而对关心中国科技事业、关注我国自主知识产权的绝大多数中国人来说,他们的心愿或许已经简单到只有一句话:

中国芯,别再让中国人寒心!

不算尾声

有人的地方就有恩怨,有恩怨的地方就有江湖,IT行业也不例外。文章中所节选的不过是2006年前3个月中几个比较受关注的热点事件,但反映出的却是IT行业方方面面的诡诈险恶。有跨国企业在中国的不规范经营,有中国企业与外国企业的内外交锋,有外国垄断巨头的相互冷嘲热讽,还有中国企业自身的好大喜功。显然中国IT行业当前的波澜不惊正酝酿着更多的风暴。对于商业运营中的36计,本来也无所谓对错,不过当这些伎俩已经超出商业道德束缚,开始涉及法律所禁止的领域时,就需要事关IT行业所有"内行""外行"共同关注了。假若"富士施乐走私""汉芯造假骗财"之类的指控全部属实,受损害的不仅仅是IT行业从业者,还将波及全社会全行业的所有人。毕竟归根结底他们损害的是中国宏观经济市场。纵然我们有千里长堤,也无法承受此类蛀虫的一点点消耗。

相信事关IT的口水仗,还将不断地发生和持续下去,绝不会在这个春日就到此结束。只是希望,在未来的争辩中,我们能听到更多来自民间和第三方的声音。只有越来越规范的整体行业环境,才是制约企业陷入恶性竞争的关键。



编外杂谈

春暖花开，看到周围的绿色渐渐多起来，想到编辑部的春游活动将至，蛰伏了一冬的心情也开始高昂，于是“编辑众”又开始相约各种PK，从KOF、魔兽直到WE，“战”了个不亦乐乎。

在这股热潮的背后，另外一些人也开始“蠢蠢欲动”，就说那某某虾同学吧，从自己的抽屉里悄悄摸出一部数码相机来，对着大家一通猛拍，又是照片又是视频。作为一个非常有职业精神的人，即便曾经收到过“机毁人亡”的恐怖威胁，他依然坚守着自己的信念，用生涩的摄影技巧以及华丽的PS水平向大家展示了自己的“娱记”天赋。而由其一人独立采集、编撰、修订、排版、发行的《大众软件人物周刊（内部发行版本）》已经连续出版了10余期，代表作如右图：



《大众软件人物周刊（内部发行版本）》第10期封面

说起这“娱记”，Artec今日算是见识到他们的厉害了。现在越来越多的IT品牌开始邀请娱乐圈里的当红明星作为产品代言人，也有不少新老唱片公司开始注重与网站的合作。这样的合作对于双方而言都是好事，自然少不了大张旗鼓地宣传一下，开开发布会什么的。

让人意外的是这种汇集大众类媒体、IT类专业媒体以及娱乐媒体的大型发布会却让习惯了斯斯文文，强调会场秩序和提问大多以技术为主的IT媒体同行颇为郁闷。就以某次发布会上的Artec亲眼所见为例，会场中各色人等济济一堂，热闹非凡。有拿数码相机来的，有带笔记本来的，也有不少扛摄象机来的，更有带着大大小小家伙什和助理化妆灯光等团队来的。

为了拍到好的图片，大家都在台下挤作一团。以往习惯了可以轻松拍摄的IT媒体同行可就惨了，大部分都被挤得找不到北。混乱之中大家互相推挤本是正常现象，但是某些扛着摄象机的“XXTV”的老爷们可不这么看，不管是他挤到别人还是别人碰到他，一律吹胡子瞪眼地发作一通。而那些“娱记”们就更是勇猛，只见得一位大哥双手平端相机于胸口，两肘外翻，左一下右一下，楞是杀开一条“血路”冲将进去，对别人的抗议毫不理会。不由得令Artec回忆起早从NBA退役的卡尔·马龙。

会后与几个相熟的同行聊天，大家不约而同对“娱记”的拼搏精神表示佩服，纷纷表示学到不少经验，今后要多带装备……说到此时，Artec突然想起电子土豆同学的“责编之祝福套装”，据该套装制作人某某虾所言，套装中的头盔属性为防御+1000，对恐惧、昏迷、肘击等效果的抵抗提高80%；盾牌可增加防御3000、格挡200；单手剑增加攻击强度1000点，同时附带横扫攻击效果，最多同时攻击周围的16个敌人。而全套装备还会有神秘的附加属性，唯一的不利是装备者的“道德”属性降低100。看来以后的发布会要考虑装备了……

PS：魔之左手同学荣膺“本月悲情人物”，他新买的罗技G5鼠标最近出了故障，按照厂方的质保条例可以更换良品。但是当他赶到维修点时，却被告知没有用于维修的备件，按照厂方的保修条例将于5个工作日内为他更换良品……现在9个工作日已过，左手同学依旧在苦苦等候那个还不知道在哪里的“良品”。

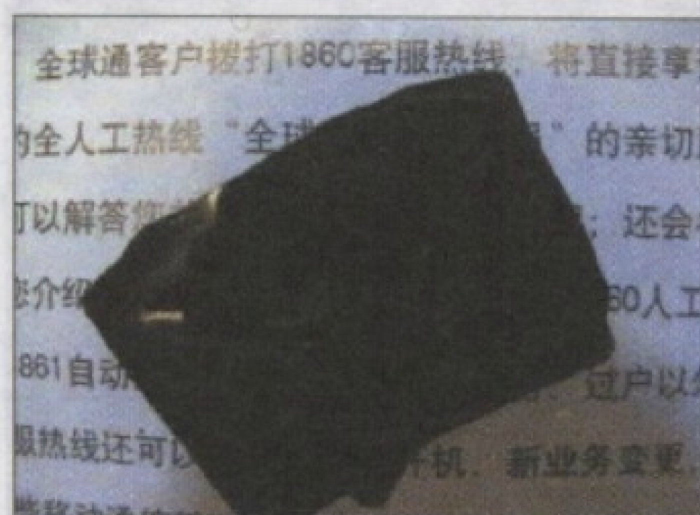
刷套装中的 Artec
artec@popsoft.com.cn

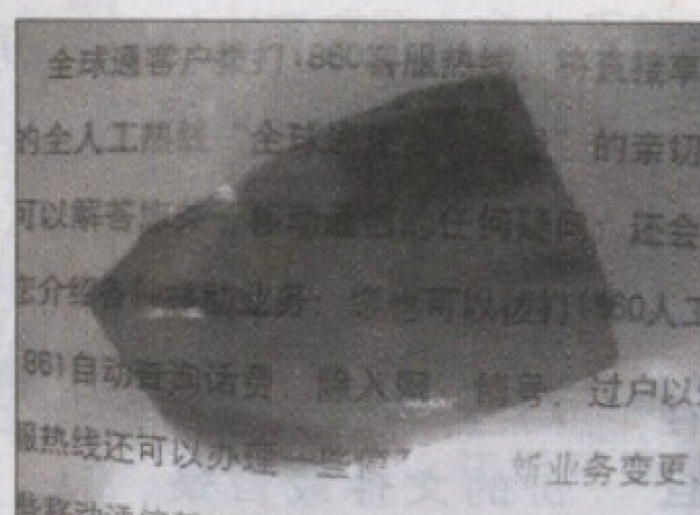
随着数码产品的普及，DV已越来越多地走进了寻常家庭，人们经常用DV记录着生活中的精彩故事和成长中的美好回忆，但DV中许多特殊的功能和用途你可能很少了解，也很少用过。本文将带你探寻DV很多实用有趣的另类用途。

玩得就是与众不同 DV另类应用攻略

■山东 单峰

一、“透视眼镜”——眼睛看不透，DV能看透


图1


图2

先做个实验，找一张报纸或有字的纸，把墨水涂在字上，直到我们看不见被涂抹的字（图1）。现在以笔者的松下DV-DS38为例（下文如无特别说明，均以松下DV-DS38为例），打开DV“O Lux”红外线夜视功能，通过DV液晶屏看字被涂抹的地方，看到字了吗（图2）？

我们的眼睛看不到，通过DV却看到了，这是什么原因呢？我们的眼睛只能感受到可见光，之所以能看到周围的景物，是因为光源发出的光线照射到物体上，光线反射到我们的眼睛，经过视神经处理所产生的影像。正是因为报纸上的字被墨水盖住，字上的可见光线反射不到我们眼中，所以我们的眼睛看不见被墨水涂盖的字。而DV呢？DV不同，因为它的感光元件是CCD，特殊材质设计的CCD感光器，可接收近红外线，近红外线比可见光的波长更长，近红外线能穿透墨水反射出来而可见光反射穿透不出来，进而CCD接收近红外线所产生的电子信号，经过DV处理后展现给我们原先眼睛看不见的景物。要注意的是，不同品牌和型号的DV的透视效果也不尽相同，这是因为它们采用的CCD不同造成的。

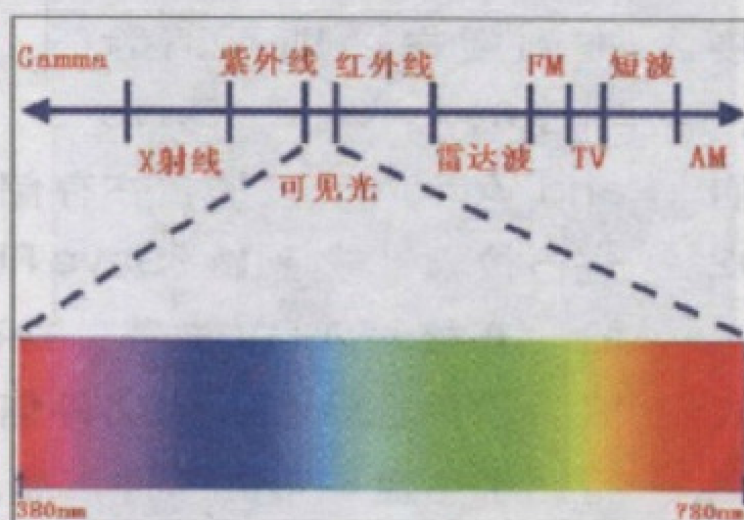


图3

由于红外线会干扰CCD的正常成像，所以许多DV安装有“红外线消除滤镜（IR cut filter）”简称ICF，目的是阻挡红外线通过CCD，消除进入CCD的近红外线。

如果你想测试自己的DV对红外线是否敏感，只需拿一般家用电器的红外线遥控器对着DV镜头按下遥控器按键，同时从DV的LCD液晶屏看是否可见明亮光点，如果遥控器上红外灯的光点明显可见（图4），那就要恭喜了，你的DV已具备红外线透视成像功能。


图4

如果想要红外线透视成像效果更好，那么只需在DV上加装“红外线滤镜（Infrared Filter）”，阻挡可见光通过DV的CCD感光器，只让红外线通过，那么不受可见光干扰后的红外线的透视效果将更加清晰。

这里有必要对利用红外线透视服装，使其呈半透明所产生的问题。的确，红外线可穿透部分物体（墨水、某些纺织面料等），达到透视的目的，但需满足4项先决条件：1.有足够的红外线；2.红外线可穿透的外层；3.红外线滤镜滤去可见光的干扰；4.你的DV在出厂前没有屏蔽红外线成像功能。

《大众软件》提示： 虽然DV的红外线夜视功能可记录下许多原本看不到的内容，但我们希望大家在满足自己拍摄乐趣的同时，要注意对他人隐私等方面的尊重。如果你过分滥用此功能，被人用板砖爆头，那就应了句老话："自作孽，不可活"。

二、"监控报警小哨兵"——别动，动会被录影

相信许多读者都对自己的宠物独自在家时的行为很感兴趣，可是网上那些猫猫狗狗"小鬼当家"的搞笑视频又是如何拍摄的呢？另外家庭室内安全至关重要，如何利用DV的运动感测功能，在家中无人时，监控家中出现的异常情况呢？



图5

其实大部分的DV都内置了运动感测器，可感应到物体的运动，并自动开始录影。而这项功能最主要的应用就是家庭安全自动监控和生物爱好者对生物观察。首先进入DV主菜单，逐级设置"CAMERA FUNCTIONS"→"CAMERA SETUP"→"M.SENSOR"→"ON"后，DV液晶屏显示运动感测器功能待机"STDBY"标志（图5）。现在运动感测器已启动，只要将DV隐藏在便于观察录影又不被发现的地方就可以了。

如果家中电脑可上网，将DV与电脑的IEEE1394口或高速USB口相连接，用QQ、MSN或Netmeeting等软件可通过网络在任何地方看到家中的情况；或用你的手机绑定QQ号码（图6）监控DV，一旦开始运动感测拍摄，将通过电脑网络发送到你的手机，你将在第一时间知道家中有无情况发生。配合红外线夜视功能，可在完全黑暗的环境下进行运动感测拍摄，不论白天黑夜，DV成了"监控报警小哨兵"，在你家中无人时，起到保障家庭安全的重要作用。利用DV的运动感测功能还有很多实际用途，在这就不一一赘述了，留待朋友们在以后的实践中自己探索和发现。



图6

需注意的是DV的运动感测器启动后，只摄录DV感应移动的物体。在没有移动的物体时，DV处于待机状态，并不录影。如果是短时间监控可使用DV自身电池，长时间就需要外接电源了。

三、"移动硬盘"——海量存储数据

一盘60分钟的DV磁带20元左右，成本较低但可保存10GB的数据，而在LP模式下可保存15GB的数据，并且传输速度很快。听了这些是不是很有诱惑力？

利用DVStreamerPRO2（下载地址是http://www.dvstreamer.com/download/DVSPRO230E_PAL.exe）软件可方便地使你的DV成为具有存储数据功能的"移动硬盘"，非常方便地把音频、视频、数据文件存储到DV带中，当然也可在DV带存储后轻松恢复。不过，这里需注意的是你的电脑上必须有IEEE 1394接口或高速USB接口，并且要求DV本身具有DV接口输入功能。DVStreamerPRO2软件分PAL和NTSC两种版本，我们根据自己的DV选择使用PAL版本的DVStreamerPRO2 PAL软件。

首先将DV与电脑相连，打开DV并设置到VCR模式后，执行DVStreamerPRO2 PAL软件。在DVStreamerPRO2软件菜单"Operation"中选择"Save→DV"。其次要选择在DV磁带上存储文件的位置。如果把文件写入指定的磁带位置，则可在"Reference"中输入所在的位置，点击"Go"，DV将自动搜索到所指的位置（图7）。再次选择需要备份的文件或目录，从Windows浏览器中把选中的文件拖到DVStreamerPRO2的文件列表中，如果需要删除某些不需要的文件，只需要从列表中把文件拖到空白处即可清除（图8）。单击"Save and Verigfy"按钮，在存储文件到DV带时对写入的文件进行校验；或单击"Save File"，对存储的文件不进行校验，直接写入DV磁带。当存储完成后，DV停止播放模式，软件显示相关的文件信息。DVStreamerPRO2会自行记录每盘磁带的文件信息。在DV带数据存储时，DV液晶屏幕显示数据存储进度的顺序画面（图9）。

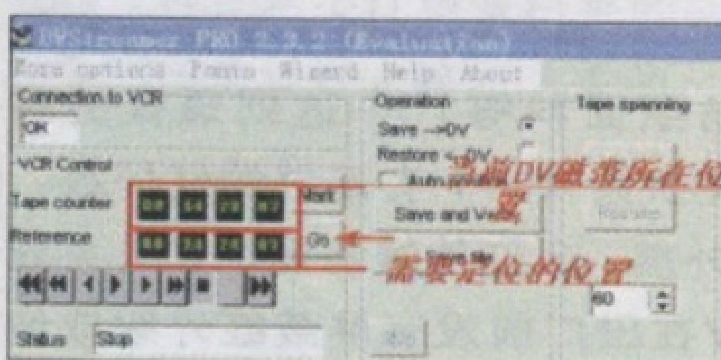


图7

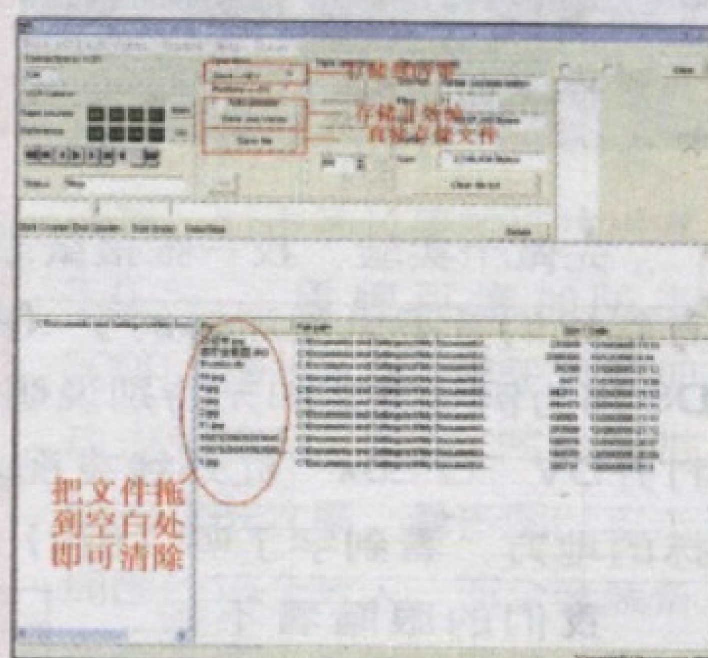


图8



图9

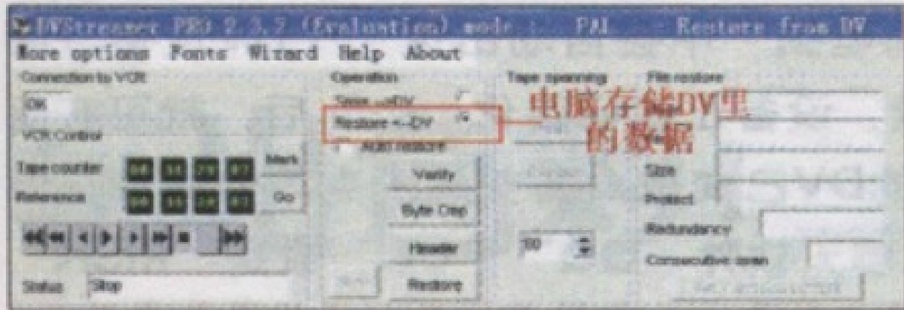


图10

从DV带读取文件，同上面基本相似。由于DVStreamerPRO2采用数据段的记录方式，需要根据数据头进行定位，所以要将DV带走到数据头位置处或通过DV搜索功能，利用软件所保存段的信息进行定位。首先在DVStreamerPRO2软件菜单"Operation"下方点中"Restore ← DV"（图10）。其次，直接输入DV带位置数值，按"Mark"进行定位；也可按播放键DV，实时观看画面，找到数据头的位置后，按暂停或停止键，再按"Mark"进行定位；或直接利用软件所保存段的信息进行定位。再次，DVStreamerPRO2软件提供几种文件恢复模式，包括保持文件原始属性、替换原始文件、自定义存放文件夹位置等。最后点击"Restore"按钮，恢复完成后，软件自动停止DV走带。

四、能录制AV信号的液晶电视

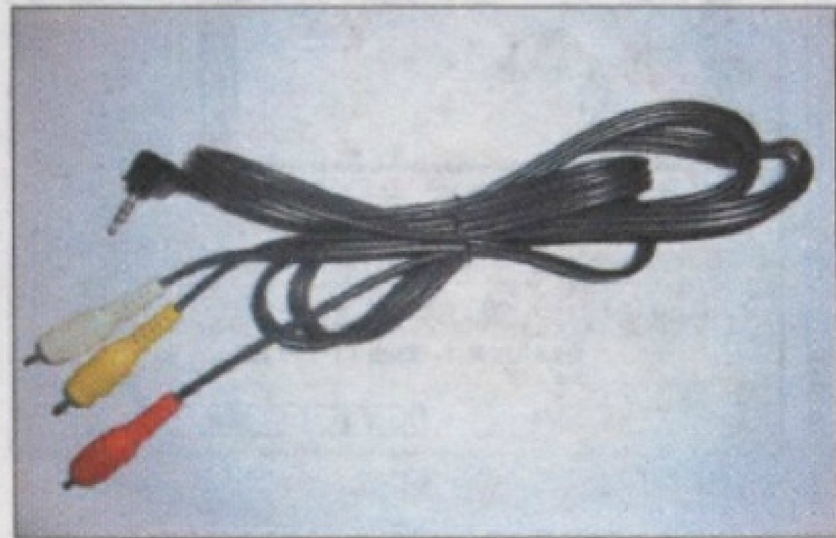

图11



图12

DV很小巧，可充当袖珍的液晶电视，但如何保留下精彩而实用的电视节目，方便以后欣赏和学习呢？其实大部分DV都具备录制有线电视信号或AV输出信号的功能。

我们的目的是通过电视的AV输出口连接到DV的AV IN/OUT口，对电视节目的输出信号进行高质量的录制。

首先保证电视有视频输出端口，DV有标配的AV连接线（图11）。通过DV的AV连接线，一头连接电视的AV输出口，一头连接DV的AV IN/OUT口（图12）。然后打开电视和DV，开启DV的AV IN/OUT接口开启视频输入和输出功能。以笔者的DV为例：先进入主菜单，逐级设置"VCR FUNCTIONS"→"AV IN/OUT SETUP"→"AVJACK"→"IN/OUT"后，将DV设置至VCR模式，此时DV液晶屏幕已同步显示出正在播放的节目画面，DV变成了一台小巧的液晶电视。等到我们希望录制的电视节目播放时，同时按下DV遥控器上的"REC"键和"PLAY"键，此时DV液晶屏上出现了红色的"REC"标志，开始对电视节目内容进行无损录制。

这种直接录制有线电视信号源的方法，不存在现场的声音、光线、拍摄画面尺寸不匹配的影响，直接排除了DV拍摄有线电视画面现场环境中的一切干扰，从而保证了DV录制电视节目画面和音质的质量。如果需要保存录制后的电视节目，还可采集到电脑中，通过进行后期处理或简单编辑，最终制作出VCD、DVD等视频光盘加以保存。

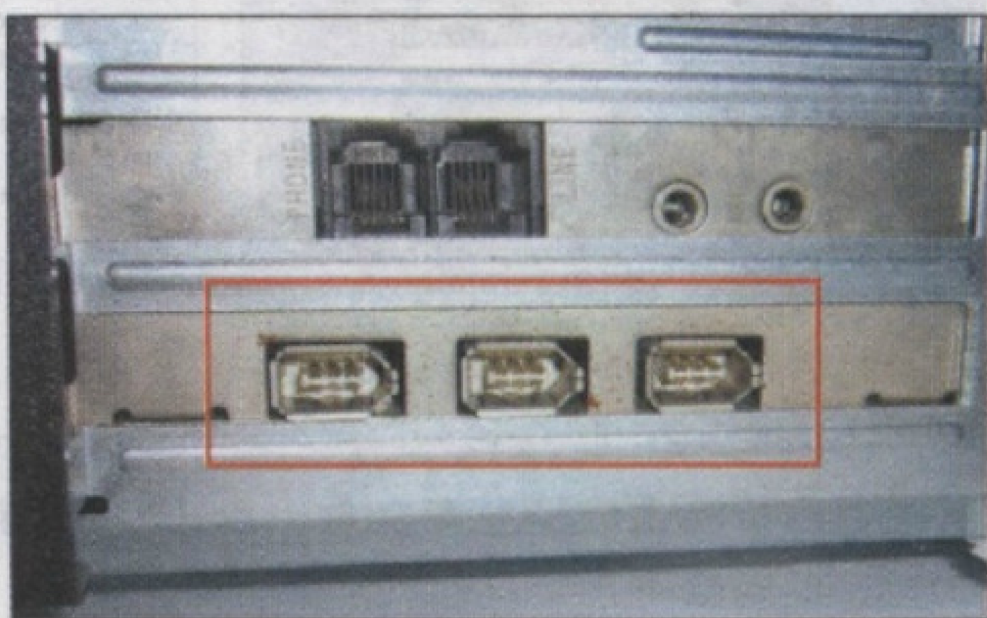
五、当网络摄像头 展现真我风采

随着宽带网络的普及，在电脑上的视频聊天逐渐成为人们交友的一种主要方式，然而由于现在的网络摄像头大多采用30万像素的CMOS成像方式，即使高像素的摄像头也多是采用插值的方法，普遍存在着画面不流畅、清晰度低、成像质量较差等问题，不能理想地把自己的光辉形象展现在网络上。然而通过利用身边的DV充当网络摄像头，那清晰的成像效果，想不被人关注也是不可能的。

DV当网络摄像头使用，首先要确定DV的输出



图13


图14

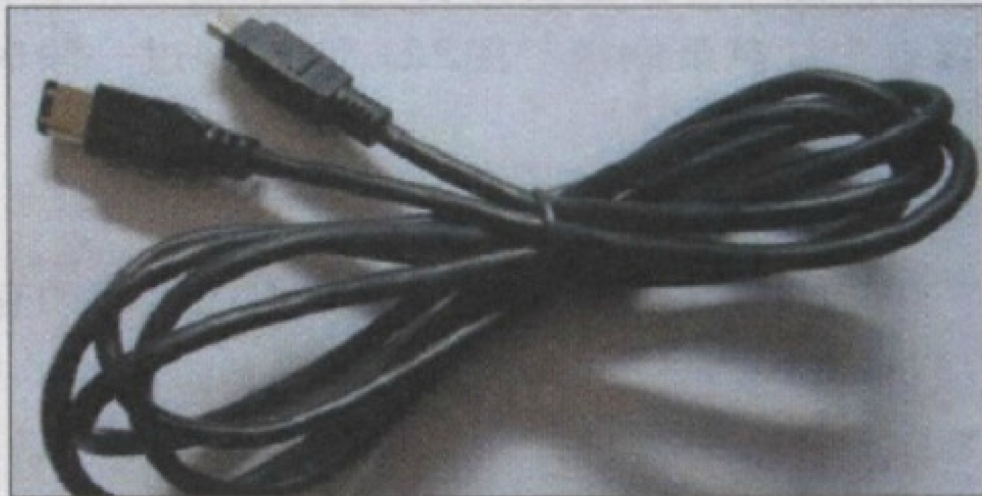

图15



图16

连接电脑和DV，打开DV后，在“我的电脑”中会自动出现一个DV设备（图16）。双击这个设备，在提示“请稍候，设备正在初始化……”后，就可在电脑中看到DV镜头对准着的画面，此时的DV已变成自备变焦麦克风的高清摄像头，可正常使用了。此时通过网络即时聊天软件“QQ”“UC”或是“MSN”等软件进行简单设置后，现实中的你无疑会成为网络中很容易交到朋友的人。

六、DV变MP4，在DV上看电影

以前我们看电影是在电影院，现在我们看电影大多是用VCD、DVD看，或是在电脑和MP4上看，有没有想过在你的DV上看电影呢？

MP4播放的电影是从电脑中下载特定格式的视频文件，我们的DV也需要通过一些软件从电脑中导入“DV AVI”格式的视频文件。很多软件都能完成转换DV所能播放的电影格式，在这里我们使用软件《会声会影9》转换并将电影导入DV中。

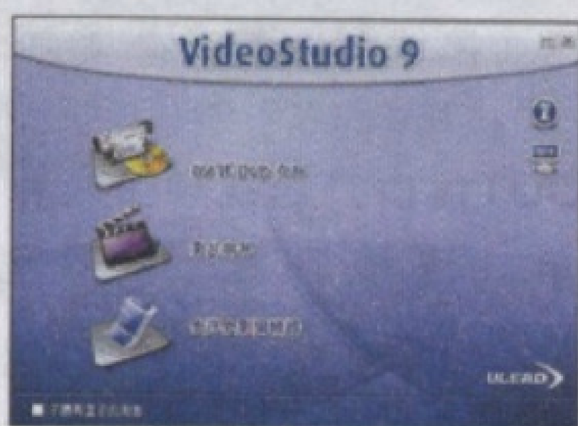


图17

首先执行《会声会影9》，点击“会声会影影片编辑器”（图17），在“导入素材”界面插入要在DV中观看的电影文件（图18）。《会声会影9》支持大部分视频文件格式，相应来说，几乎所有的视频文件经转换后DV都能播放。其次，不需要作任何处理直接在《会声会影9》菜单栏上点击“分享”键，进入电影的输出界面。接下来选择“创建视频文件”，会出现一个选择生成视频格式的工具栏（图19），点击“PAL DV（4：3）”的格式，并为新生成的电影文件重新命名后，新电影文件将很快生成。


图18

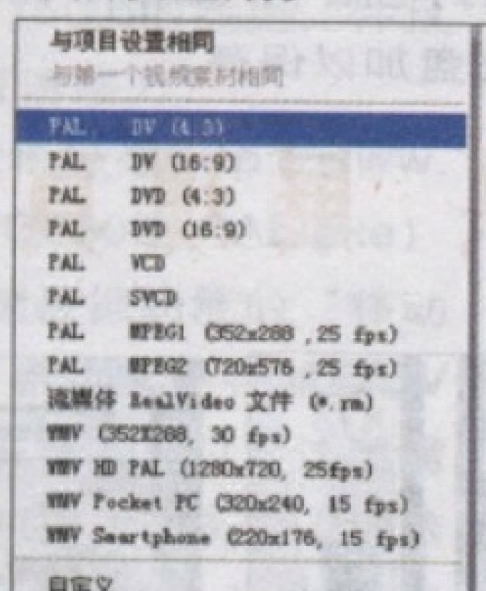


图19

然后通过IEEE1394线连接电脑和DV，打开DV电源，并保证DV中DV磁带处于“非”写保护状态。选择素材栏中已转换生成的电影文件，点击“DV录制”键（图20），此时会弹出“DV录制——预览窗口”（图21）。继续点击下一步还会出现“DV录制——录制窗口”，直接点击红色录制键（图22），在经过一段时间后，影片最终被写入了DV带。这是我们在DV上播放电影的画面（图23），效果还不差吧？



图20



图21

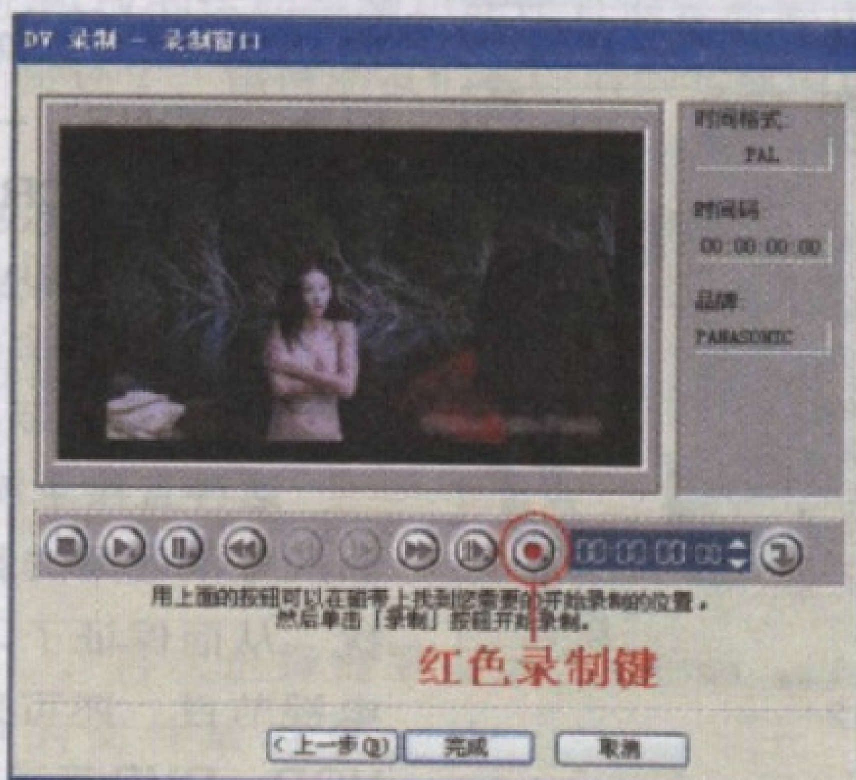


图22

在我们的电脑中也可能存储了相当多的数码照片和视频短片，平时在外并不方便欣赏，现在完全可利用视频编辑软件制作成动态影像，或对你的数码素材在添加了特效、音乐、字幕和详细的注解后，导入自己的DV中，做到想看就看。


图23

需要注意的是DV带一般可录制60分钟，在LP模式下也就90分钟，所以一盘DV带一般可播放90分钟影像。通过在DV液晶屏上看电影大片是相当“酷”的事情，玩就要玩得与众不同嘛！

结语

DV的另类用途真可谓五花八门，比如有当“梳妆镜”“MP3”“录音笔”“望远镜”的，还有当手电筒用的，那就是仁者见仁，智者见智了。各位朋友，相信通过本文我所列举的6项实际应用，大家对自己手中的DV肯定又有了新的认识，只要你充分发挥自己的想象力，就会不断挖掘出DV未被发现的精彩应用，在自己的数码知识不断增加的同时，还会给大家带来更多意想不到的数码惊喜。P

■晶合实验室 别理我

玩出色彩！——佳能PowerShot A430数码相机



- 强大的微距能力和极有特色的色彩效果控制
- 性价比很高
- 体积较大
- 对于预算紧张的用户来说，佳能PowerShot A430是很好的留影工具，强大的机内处理能力也省去用户许多后期处理烦恼

有效像素：	400万像素
CCD尺寸：	1/3英寸
最高分辨率：	2272×1704
变　　焦：	4×光学
最大光圈：	2.8/5.8
最近对焦距离：	1cm超级微距
ISO：	自动/64/100/200/400
液 晶 屏：	1.8英寸7.7万像素
存　　储：	内置16MB、SD/MMC扩展
录　　像：	320×240@30fps、640×480@10fps
电　　池：	AA电池
体　　积：	104.5mm×52mm×40.2mm
重　　量：	约160g（实测，不含电池等附件）
附　　件：	说明书、保修卡、软件光盘、相关连线等
价　　格：	1200元
咨询电话：	010-95177178

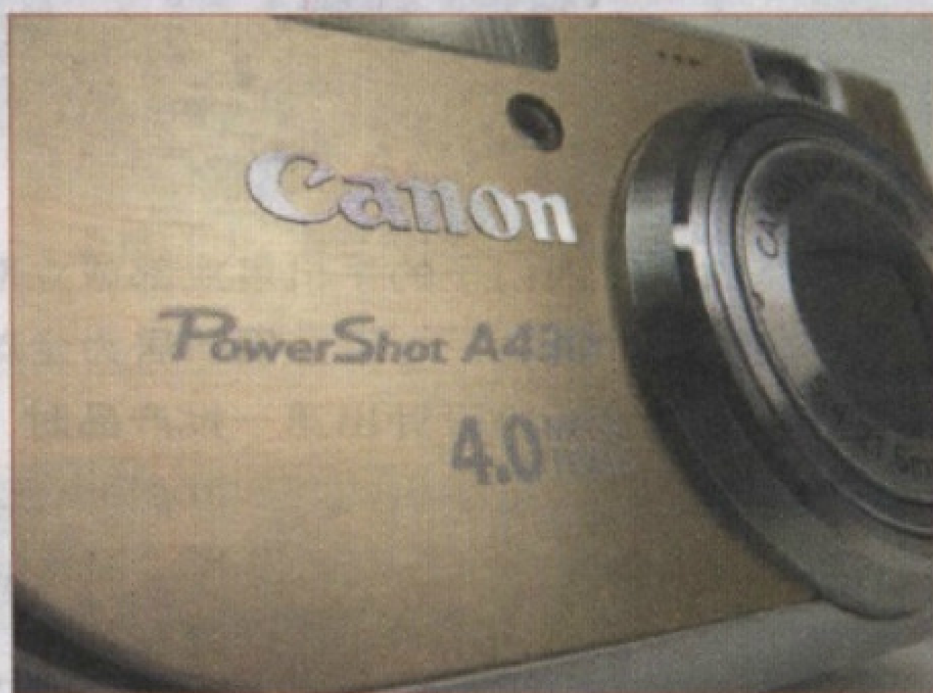
当金属机身、手动曝光功能、RAW格式支持、超大屏幕……这些元素下降到2000～2500元价位时，我们不禁感叹DC和摄影概念在近两年的普及，而以往被摄友诟为“垃圾”的千元机，如今也焕发出独有的魅力。佳能PowerShot A430（下简称A430）定位入门，售价仅为1200元，但它的设计并非简单的性能简化，极具特色的色彩效果控制让它具备独特的吸引力。

A430质量约160g，尺寸为104.5mm×52mm×40.2mm，略显臃肿，相机使用2节AA电池供电，相当贴近大众。虽然属于低价机，A430的制造工艺还是保持了较好水准，前面板甚至还采用了拉丝工艺的金属部分。和大多数佳能A系列相机一样，A430提供了一个功能拨轮，但其四向按键在使用时取代了常见的变焦拨轮，可以看出是出于节约成本的原因，7.7万像素1.8英寸液晶屏也属于低端配置。A430没有手动曝光功能，但它的程序曝光模式提供了一些实用的设置如ISO、色温（支持手动色温）以及色彩效果控制。

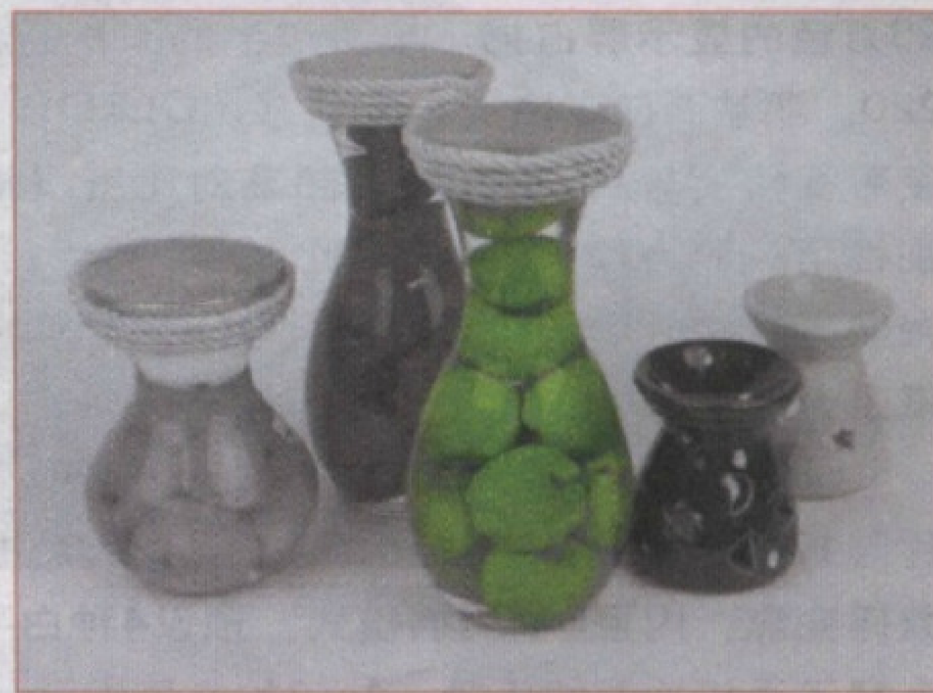
色彩效果控制包括“我的色彩”、“色彩强调”及“色彩交换”。“我的色彩”提供了鲜艳模式、旧相片、正片效果、淡化肤色、加深肤色、自定义色彩，可以对画面整体色调进行调整。“色彩强调”可以留下画面中某一种颜色而将其他部位渲染为黑白，“色彩交换”则是将画面中某一种颜色替换为其他颜色。色彩效果控制的引入极大地丰富了A430的图像处理能力，在不需要太多图像处理软件使用知识的条件下，方便了用户，增添了更多的使用乐趣，值得赞赏。

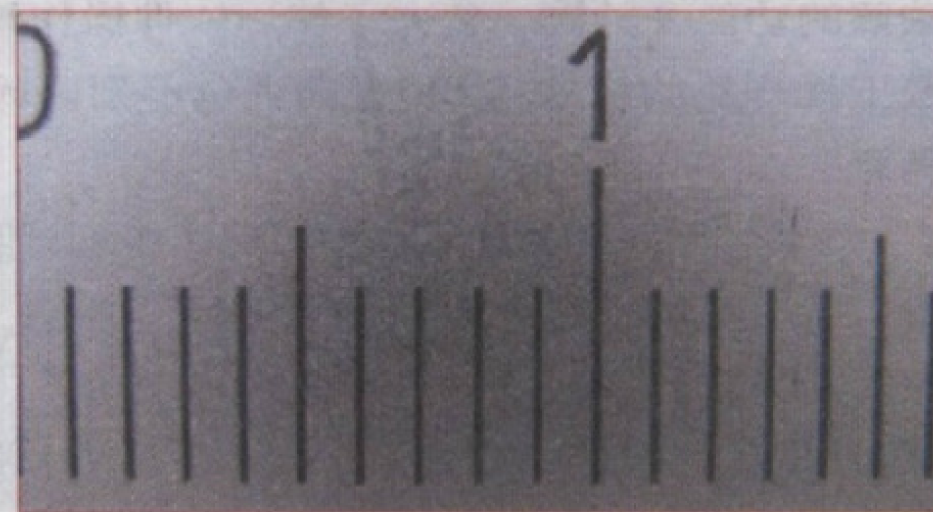
A430采用400万像素1/3英寸CCD，ISO感光度分档为64、100、200、400；快门速度1～1/2000秒，连拍能力为2.3fps；镜头规格为5.4～21.6mm/2.8～5.8（135等效焦距为39～156mm），镜头广角端最近对焦距离为1cm；采用DIGIC II引擎；相机提供包括手动在内的7种白平衡设置；测光方式包括多区、中央重点、定点；动态拍摄能力为320×240@30fps、640×480@10fps；支持宽屏拍摄模式2272×1280。

A430测试中表现出强大的微距拍摄能力和色彩控制力，稍显遗憾的是镜头分辨率一般。我们提供了“色彩强调”及“色彩交换”样张，值得注意的是在这两个模式下相机内部采用自动色温，可能会有一定偏色，和手动色温正常拍摄样张对比，可以清楚区分。



前面板的金属构件


色彩强调模式，只可保留一种颜色



强大的微距拍摄能力

■晶合实验室 狂暴鸭

初试啼声——明基西门子S88手机



全球首款具有高分辨率、高对比度OLED显示屏幕手机产品

不具备红外线与FM收音机功能、MP3播放功能人性化不足

键盘手感欠佳，外壳易于磨损、老化

S88虽然汲取了明基和西门子以往手机的部分特点，但并没有真正地实现"强强联合"，创新有余，突破不够。

网络频率：	GSM900/1800/1900
屏　　幕：	26万色2英寸OLED屏幕
相机镜头：	200万像素COMS（支持16倍数码变焦）
铃　　声：	64和弦铃声（支持MP3铃声）
媒体格式：	音乐格式20～320kbps ACC/MP3/MP4/视频格式MPEG-4
连接方式：	蓝牙/数据线（USB 2.0）/WAP 1.2/WAP 2.0
尺寸/体积：	99.2mm×47.6mm×18mm
重　　量：	106g（实测，含电池、SIM卡）
附　　件：	立体声免提耳机/旅行充电器（送测样机）
价　　格：	2980元
咨询电话：	400-88-0666

明基收购了西门子的手机事业部成立联合品牌——明基西门子（BenQ-Siemens）之后，便跃居为全球第六大手机制造商。当这个新的联合品牌设计出第一批产品时，本刊第一时间收到了厂家送测的S88音乐手机的"Sample（工程样机）"。

S88采用成熟的直板双面设计，银黑配色使其与索爱K750C在造型上极为相似，稍有不同之处在于机身正面环绕屏幕与键盘的一圈亮银色金属镶边，从外形上看比K750C修长一些。2英寸26万色的显示屏占据了机身过半的面积，分辨率依旧采用174×220。明基西门子在业内率先采用OLED作为显示介质，具备170度可视角度与10 000：1的超高对比度（常见TFT显示屏幕的可视视角一般为120度，而对比度为200：1），S88的屏幕相对较艳丽，层次分明。遗憾的是，OLED屏幕响应速度一般，亮度较低且无法调节。



蚀刻在机背上的手机标识与参数清晰的200万象素镜头



S88支持Micro SD存储卡扩展

S88背部的200万像素CMOS感光器，可拍摄1600×1200照片与176×120的动态影像，拥有0.33步进调节曝光补偿、16倍数码变焦、内置6种拍摄模式、预设4种白平衡与ISO调节功能，丰富了手机拍照的乐趣。快门的左侧设计了一个用来切换摄像与拍照的功能开关键，免去了使用软件操作繁琐的步骤。可能由于是工程样机的缘故，870毫安锂电不到两天的续航能力无法令人满意。



快门、拍照/摄像切换开关与受到保护的耳机插孔

S88作为明基西门子在手机市场中初试啼声之作，表现中规中矩，虽然率先应用了高对比度的OLED屏幕，并且舍弃了传统的红外传输（只支持蓝牙），但并未给期待者带来足够多的惊喜。在S88评测工作临近结束之际，明基西门子为我们送来了他们今年的主力产品E61，我们将在下期刊登E61的详细评测文章。



具有卡扣设计的870毫安锂离子电池

■晶合实验室 别理我

来自现代工业的美丽视觉——现代PMP-600MP4播放器



性能较好

做工不错

液晶屏较小

现代PMP-600是一款成熟而高质量的MP4播放器，值得推荐！

视频解码支持：MPEG-4
音频解码支持：MP3/WAV
图片支持：JPG
屏　　幕：3.5英寸TFT
电　　池：1800mAh锂电
尺　　寸：98mm×82mm×22mm
重　　量：158g（实测，含电池）

附　　件：耳机/布套/说明书/驱动光盘/数据线
价　　格：1599元
咨询电话：010-82638582

对于大多数熟悉移动视频设备的玩家来说，MP4播放器不是技术多么尖端的产品，其工作原理并不复杂，实际成本也无法和类似PSP这样具备强大视频功能的移动游戏机相比。那些所谓“X百元的MP4播放器”不仅粗制滥造，而且性能孱弱，实在让人失望。不过，我们手中这款现代（HYUNDAI）MP4播放器PMP-600却值得赞赏，优秀而成熟的设计增加了它的吸引力。

和大多数中低端MP4播放器相比，PMP-600的体积大小并没有太大差异，3.5英寸液晶屏把它的定位“框”在中端位置，不过其扎实的做工让人一眼就能将它和“X百元的MP4播放器”区分开来。播放器正面，液晶屏占据了绝大部分位置，屏幕外层覆盖有较厚的有机玻璃作为保护，相当美观。操控按键排列在屏幕下方、机身底部以及机身侧方，与机身的接缝部位较为严密，可看出模具是比较精细的。不过按键操控性一般，单手操作稍嫌别扭。

资料显示PMP-600采用Zoran（罗兰）的芯片解决方案，对MPEG-4的支持较为完善，性能也较为强大，主要体现在能播放高分辨率的视频（如640×480）。作为中端产品，受成本限制，它的解码依然较为单一，厂家建议所有视频都经过其随盘提供的Blaze Video Magic v1.0进行编码转换，同时说明书还建议将分辨率设置为320×240以节约存储空间。PMP-600所采用的3.5英寸液晶屏效果不错，色彩过渡自然，只是饱和度稍低，总体来说和普通笔记本电脑相比差距不大。播放器支持视频输出至AV，可接驳电视使用，同时也具有AV IN录制功能，可见芯片具有较强的编码功能。

PMP-600的存储介质为CF卡/微硬盘，其内置的16MB存储空间对于MP4播放器而言几乎没有太大用途。和大多数同类产品一样，播放器还支持MP3（支持VBR）播放、文本阅读（似乎不太好用，中英文文本测试均告失败）、自动关机、时间设置、日历、游戏等。值得一提的是，播放器采用的1800mAh锂电电力强劲，可播放约4小时MP4视频，看完一部电影没有太大问题。



支持CF卡，要是再加上SD卡就更好了


视频输入和视频输出接口，具备较完善的播放和录制功能



强劲的电力供应



精致的模具，优秀的做工

黑洞之叛舰喋血记

开发厂商： Attack Software（乌克兰）

适用机型： 摩托罗拉E398/V360/V3等，诺基亚S40/S60系列

收费价格： 6元

下载途径： 发送短信PJDX到95887117



《黑洞之叛舰喋血记》是一款曾经在北欧获得好评的横轴射击游戏，目前由数字鱼移动娱乐代理正式在中国市场推出。这款游戏出自乌克兰的手机游戏开发公司Attack Software，画面虽然一般，但是具有独特的战机速度多档控制方式，适合有兴趣的玩家钻研操控技巧，具备一定的可玩性。

火海余生

开发厂商： 北京数位红

适用机型： 摩托罗拉V600/V501/V303等

收费价格： 5元

下载途径： 发送短信HHYS到95887117



《火海余生》是数位红著名手机游戏《烈焰英豪》的续作，玩家同样扮演一个豪情万丈的消防员，但是必须在极短的规定时间内冲出火海包围的房间才能保存性命。对玩家而言，游戏中最难和最紧张的部分是如何迅速地找到逃生出口！

指环王——双塔奇兵

开发厂商： 当途摩宝

适用机型： 诺基亚S40/S60系列

收费价格： 5元

下载途径： 登录移动梦网→游戏百宝箱→情景游戏→指环王——双塔奇兵



这款游戏的风格难免令人想起久违的《英雄无敌》系列，不过尽管它们有着相似的欧美奇幻题材，但是《指环王——双塔奇兵》基本可以看作一款战棋类游戏。小队的每个角色都由玩家控制，要按照回合移动和执行战斗。每个回合最少由两个阶段组成：第一个阶段是移动，此时你能移动你的角色到地图上任何一个有标明闪亮方格的地方；在第二阶段你可以调用动作菜单发动攻击、使用特殊物品、浏览你的队伍信息，或者进入观察模式查看地图的其他区域。

汉武大帝

开发厂商： 当途摩宝

适用机型： 摩托罗拉V600/V501/V500/V303/V300等

收费价格： 6元

下载途径： 登录移动梦网→游戏百宝箱→益智休闲→汉武大帝



公元前140年，汉武帝刘彻即位，因其年幼，国内诸侯纷纷拥军独立企图一窥皇帝宝座。同时，北方境外匈奴大军亦屡犯边境，给中原造成更大的破坏。游戏中将出现近百位能力各异的武将。玩家可在这乱世挑选一个势力为根据地，通过不断的战斗达成一统天下的宏伟目标。当然，灭亡也同样伴随在你左右。想要获得胜利，除了必要的计谋外，战斗就是唯一的途径！



更正： 2006年第7期第43页的“存储卡横向评测”一文中，宇瞻(Apacer) SD卡的产品照片有误，在此向广大读者及相关厂商致以诚挚的歉意。



吃软不吃硬

计算机软故障解决指南

■广东 GZ

导读：

"人无百日好、花无百日红"，任何事物都有出现故障的时刻，计算机应用也不例外。当然，由于计算机具有软硬环境的特殊性，大多数软故障其实都能够被用户自己解决，前提是需要一点点经验。但计算机故障也有其复杂性，表象完全一致的故障，引发的原因却可能完全不同，要总结出一个完全对应的解决方案是不可能的。本文要做的是提供解决问题思路的总结，也就是说表现故障处理所具有的普遍规律性，而并不是一个具体故障的对应查询手册。

一、启动故障

计算机无法启动是最为常见的一类故障，其症状通常会表现为黑屏，或停滞在某个画面，或不断重启，或显示蓝屏并出现一大堆错误提示。对于类似故障，用户在处理前首先要做的是询问自己，最后一次正常操作时是否对计算机作出环境改变？例如是否安装了新的驱动程序、系统补丁或者是新的硬件，通常这些信息回溯能够找到系统不能启动的元凶，然后作出针对性的处理，效率会远远超过无目的的检修。

1.黑屏故障

对于计算机启动黑屏故障，其表象原因是显示输出的问题，但是具体原因却可能有本质不同。如果计算机能够出现启动自检画面，只是进入操作系统过程中黑屏，这说明计算机硬件损坏的可能性较小，故障的原因可以确定为操作系统错误设置上。操作系统的显示输出错误通常是由于损坏的或不正确的显示驱动造成的，此外还有一个重要原因就是设置了错误的显示分辨率或者显示器刷新率。以下是几种常常会导致软件显示错误的操作：1.错误的升级或者破解显示驱动，尤其是进行不可逆的显卡超频操作（图1）；2.在玩游戏时中途崩溃，尤其是NT内核操作系统上玩16位实模式的游戏崩溃（图2）；3.用户更换显示器前未调整分辨率或者刷新率（图3）。

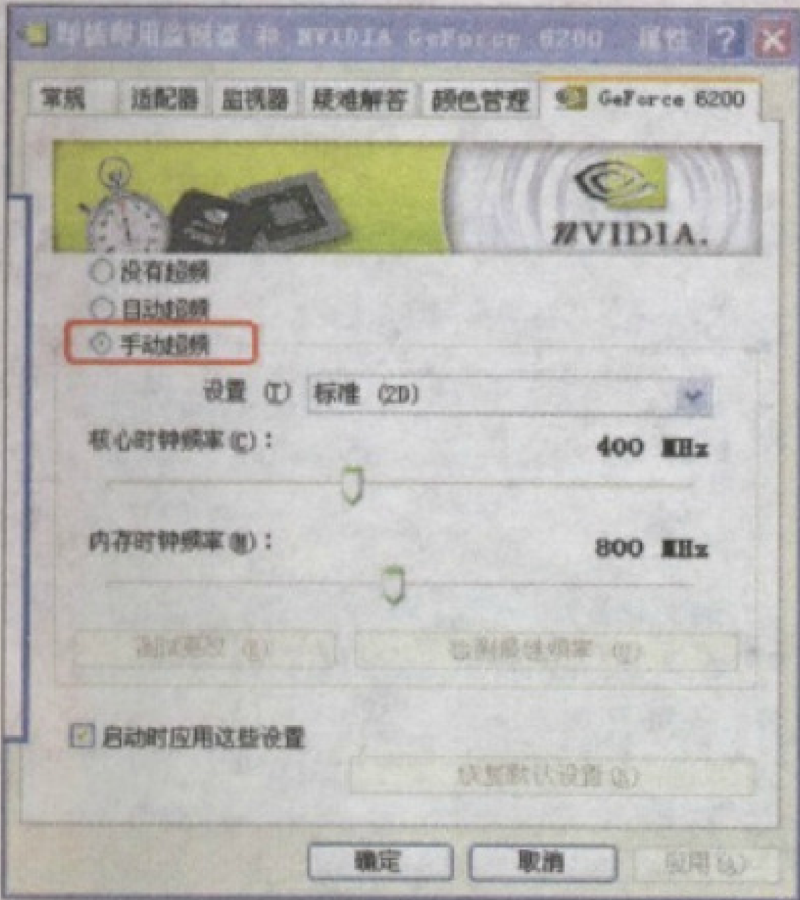


图1

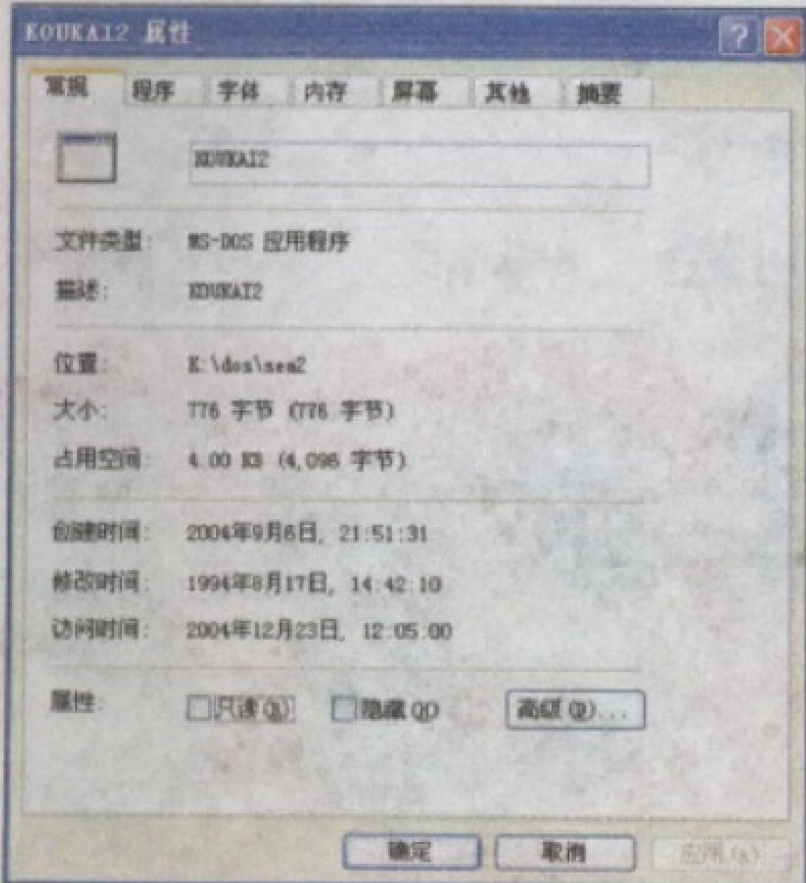


图2

一个典型例子是用户用LCD显示器更换CRT显示器，更换之前却没有作任何显示调整，而CRT显示器通常会设置成85Hz或者更高刷新率，这就会让支持刷新率只有60Hz的LCD黑屏。这一类黑屏软故障其实非常容易解决，用户只要在启动系统时先按下F8键，在出现高级启动选项菜单中选择"安全模式"启动（图4），由于安全模式并不会加载显示驱动，因此用户在进入安全模式更换显卡驱动程序或者修改分辨率和刷新率后，即可解决进入操作系统的黑屏软故障。如果计算机不能够出现启动自检画面，从系统加电开始就一直黑屏，那么计算机硬件损坏的可能性非常大。硬件的显示输出错误通常又可分为供电失败、系统不自检和系统自检失败，其中系统自检失败能够通过PC喇叭的报警声基本查清故障硬

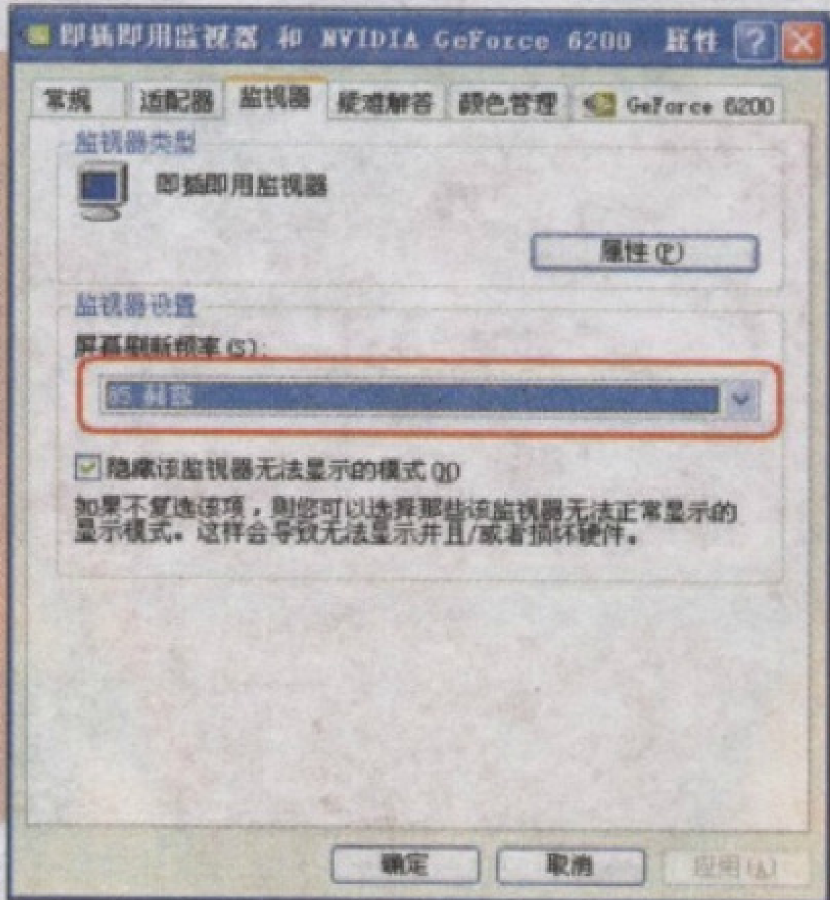


图3

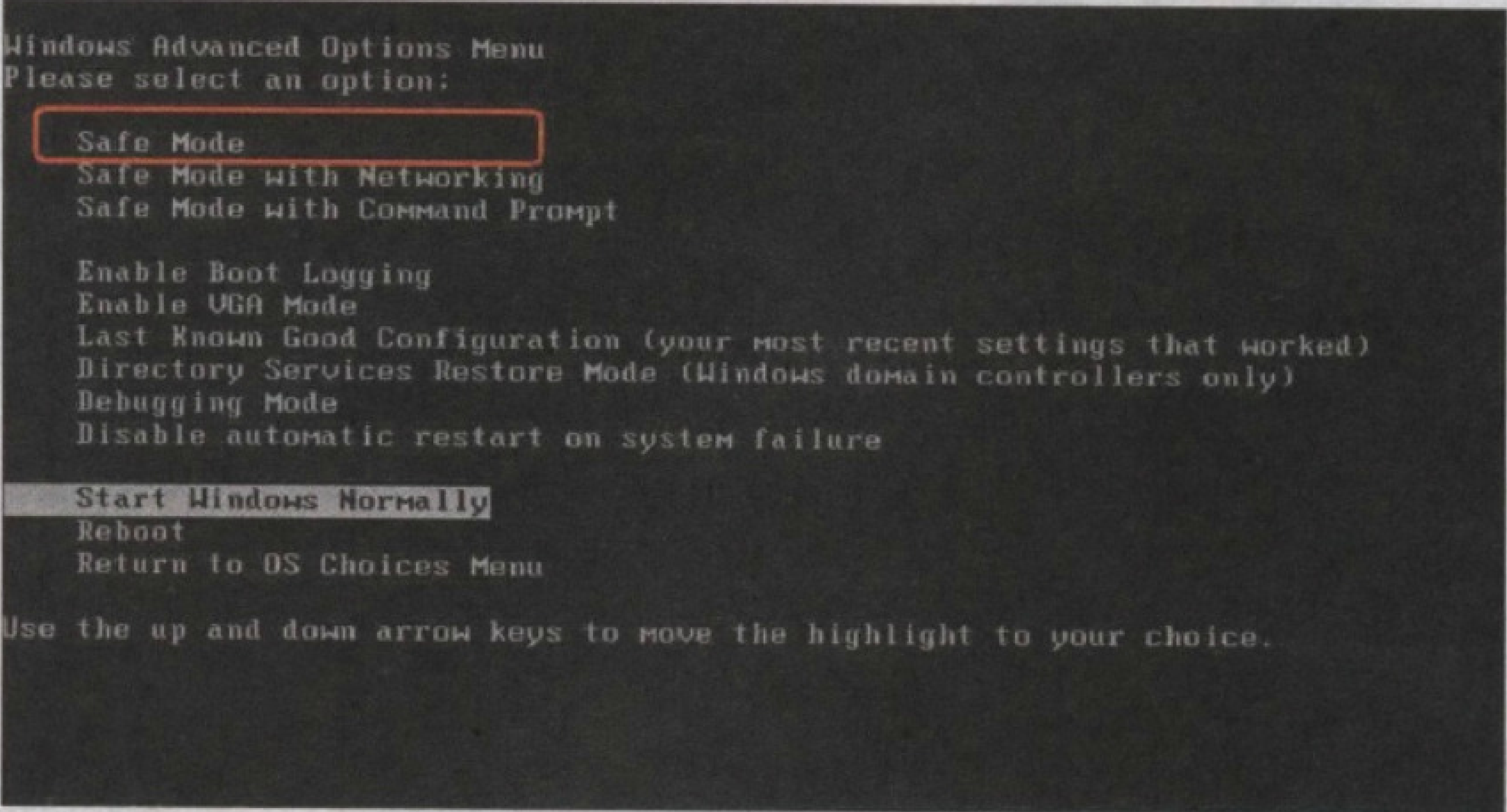


图4

件。一个通用的检修方法是只保留主板、内存条、CPU、显示卡、显示器和电源的最小系统法，在排除灰尘导致短路、外围设备导致短路以及硬件接口接触不良后，使用替换法即可找到故障原因和故障硬件。当然对于没有经验的用户而言，硬件故障还是建议送修，由于这不是本文重点，所以不再作深入讨论。

2.蓝屏故障

对于计算机启动蓝屏故障，绝大多数情况都是系统软件故障，其具体原因也相对简单。因为蓝屏中通常会提供一些错误信息（图5），用户可以到网络中查找该信息

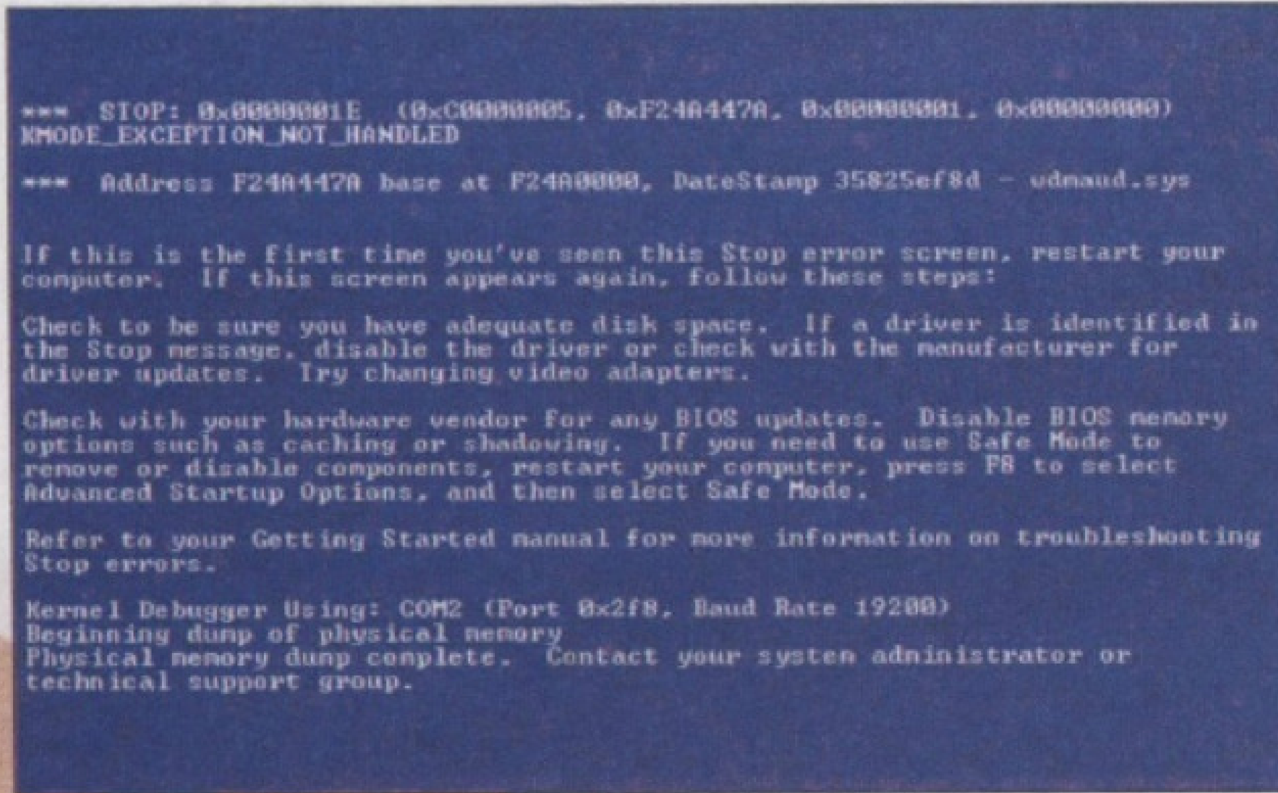


图5

相关的资料，例如在微软的技术支持网站能找到大多数故障原因（http://support.microsoft.com/）。在左上角的“搜索（知识库）”中输入停机错误代码，比如：0x0000001E，接着在下面首先选择“中文知识库”，如果中文搜索结果没有适合信息，可以选择“英文知识库”再搜索一遍，一般情况下都会在这里找到有用的解决案例（图6）。不过事实上对于主流的Windows XP操作系统而言，由于操作系统内核的不断完善，导致启动蓝屏故障的原因已经可以基本断定，无非是由于错误的硬件驱动程序或者硬件冲突引起的，尤其是游戏手柄、打印机、扫描仪等各种外围硬件设备。



图6

一个典型例子是北通早期的数款MIDI接口游戏手柄，其NT内核的驱动程序基本都是后期推出的，这些驱动程序刚安装时都能正常驱动手柄工作，然而在下一次启动计算机时几乎必然出现启动蓝屏，偶尔也能顺利进入系统。蓝屏故障也很容易解决，首先将引起故障的硬

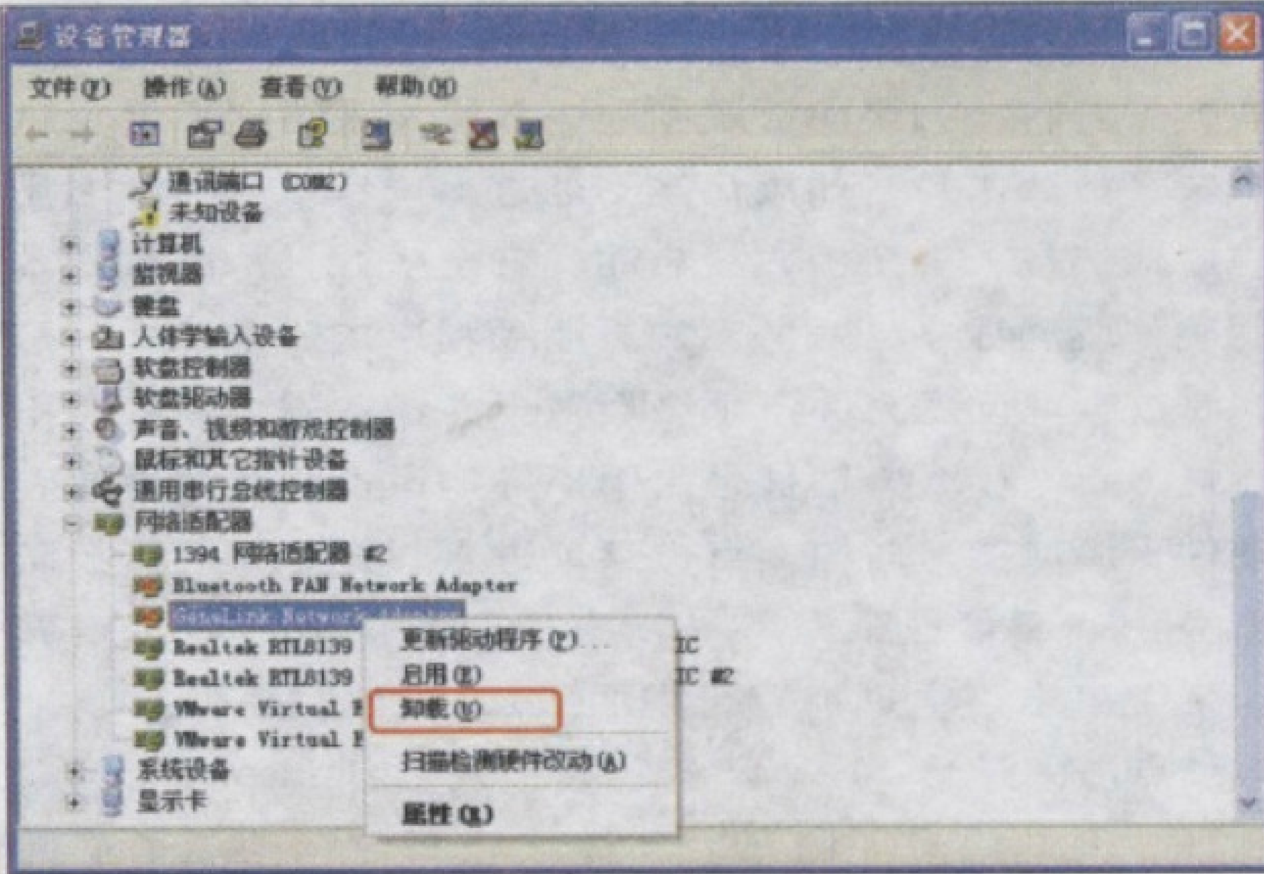


图7

件从计算机断开，然后启动进入安全模式，在设备管理器中将引发故障的硬件卸载（图7），即可正常顺利启动计算机。如果要继续使用引发故障的硬件，就必须找到合适的驱动程序，否则就只能更换操作系统环境，例如安装Windows 98和XP切换使用。

3.死锁故障

计算机启动死锁故障（停滞在某个画面或不断重启）解决起来最为困难，这通常意味着操作系统已经被损坏。由于操作系统损坏有着非常复杂的原因，涉及到多个种类的文件丢失或损坏，对于这类故障如果不能回溯最后一次正确操作，就只能按步骤逐步排查故障。

首先仍然要尝试进入操作系统，在出现启动菜单时按下F8键出现高级选项菜单，选择“最后一次正确配置”

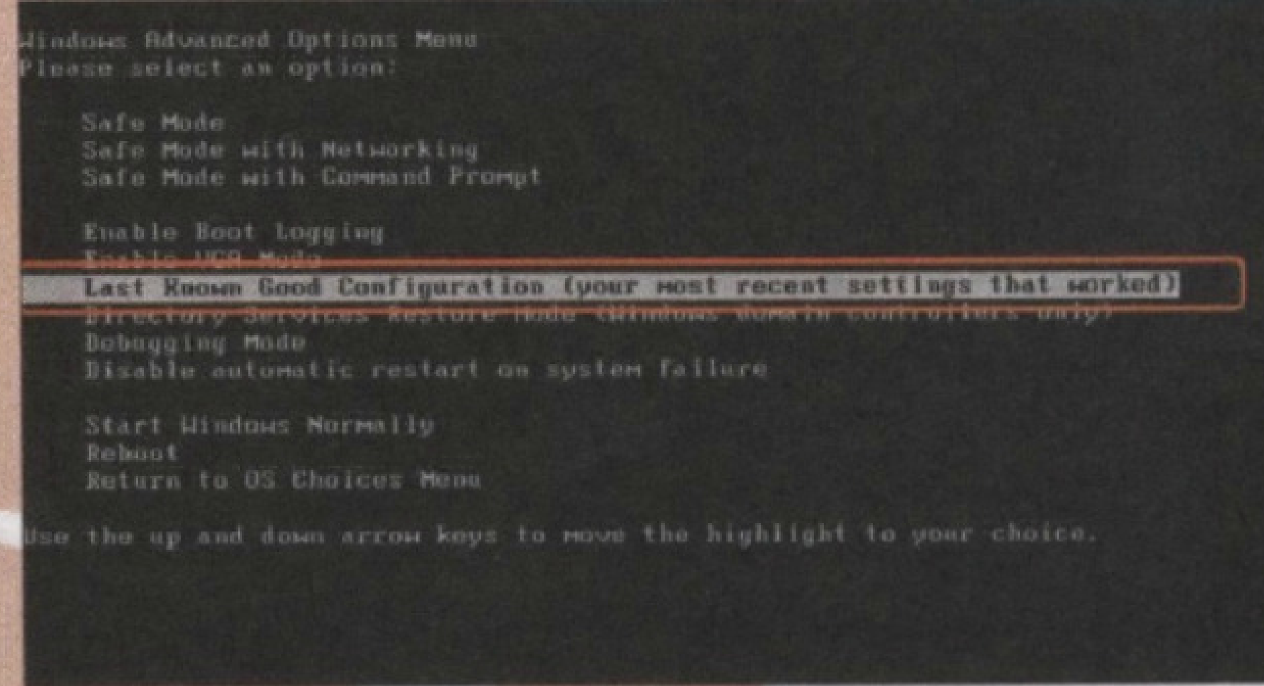


图8

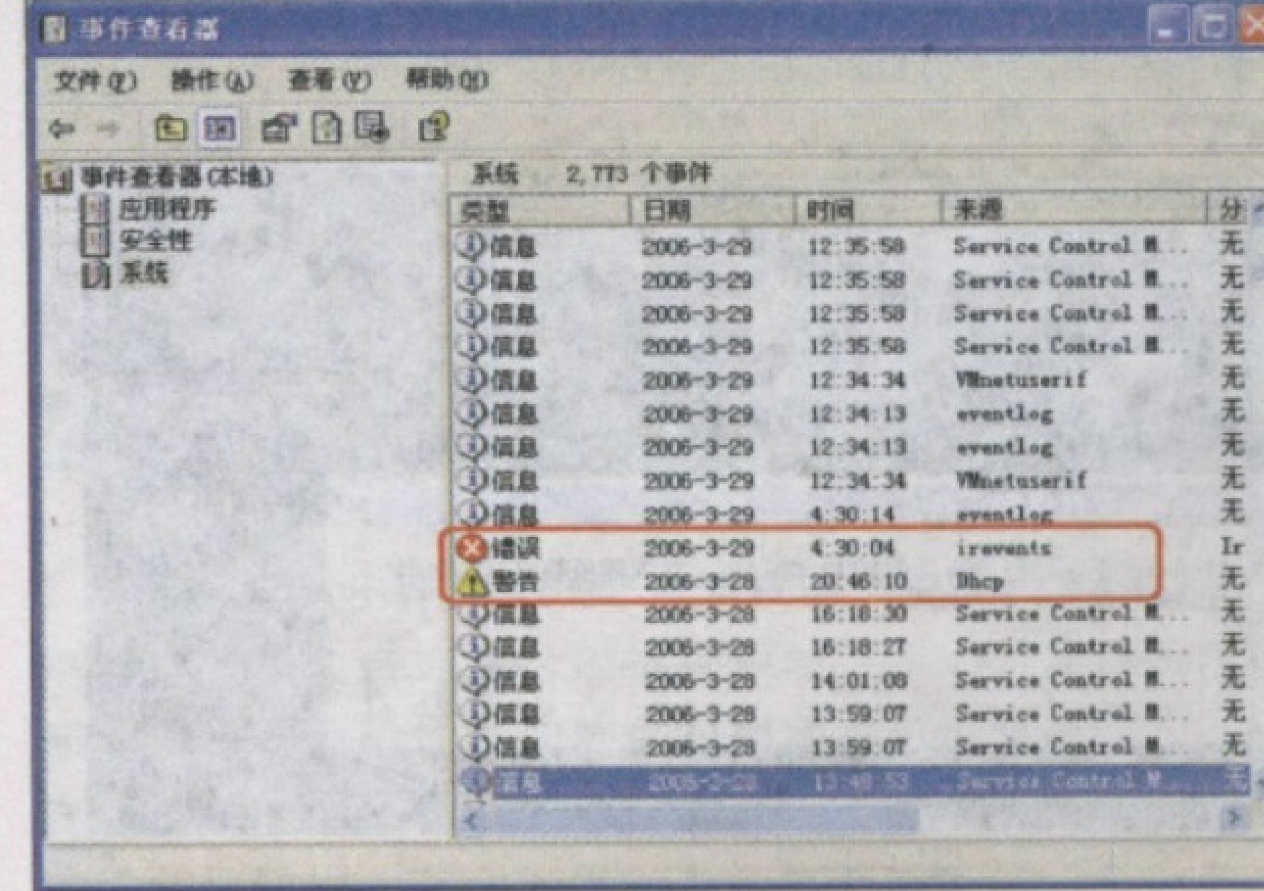


图9

选项启动系统（图8）。这个操作实际上是还原部分注册表数据内容，如果能够顺利地进入操作系统实际上也就解决了故障本身。如果仍然不能进入操作系统，那么用户应该选择“安全模式”启动，安全模式只加载最基本的硬件驱动程序与服务。如果能顺利进入安全模式，那么系统损坏问题也并不那么严重，能进入安全模式而不能进入正常模式，往往是由于损坏的设备驱动程序或者硬件资源冲突造成的。点击菜单进入“开始”→“控制面板”→“管理工具”→“事件查看器”，仔细查看“系统日志”中是否有可用的故障提示信息（图9）。继续点击“开始”→“运行”并输入“msinfo32”回车打开“系统信息”窗口后，先在控制台树中单击展开“组件”，然后选中“有问题的设备”，接着查看右侧窗格中列出来的设备（图10）。再在控制台树中单击展开“硬件资源”，接着单击“冲突/共享”，记下右侧窗格列出的资源冲突（图11）。进入“设备管理器”停用那些可疑的设备然后重启，如果这样能进入正常模式，那么每次启用一个刚才在安全模式中停用的设备并重启，重复上述操作直到发现有问题的设备。如果在上述努力后发现问题并不是硬件设备引起的，那么也有可能是核心的系统文件损坏或丢失，那么在运行中输入“sfc /scannow”对重要的系统文件进行扫描和恢复即可（图12）。

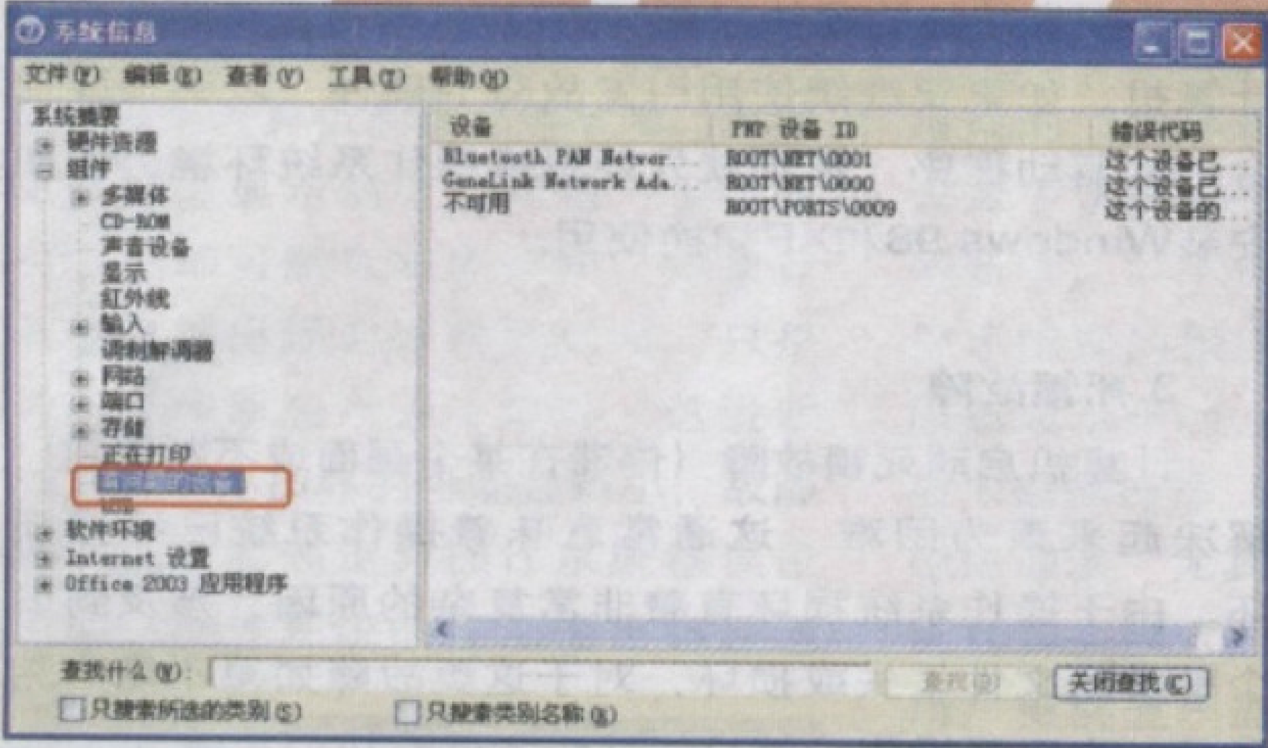


图10

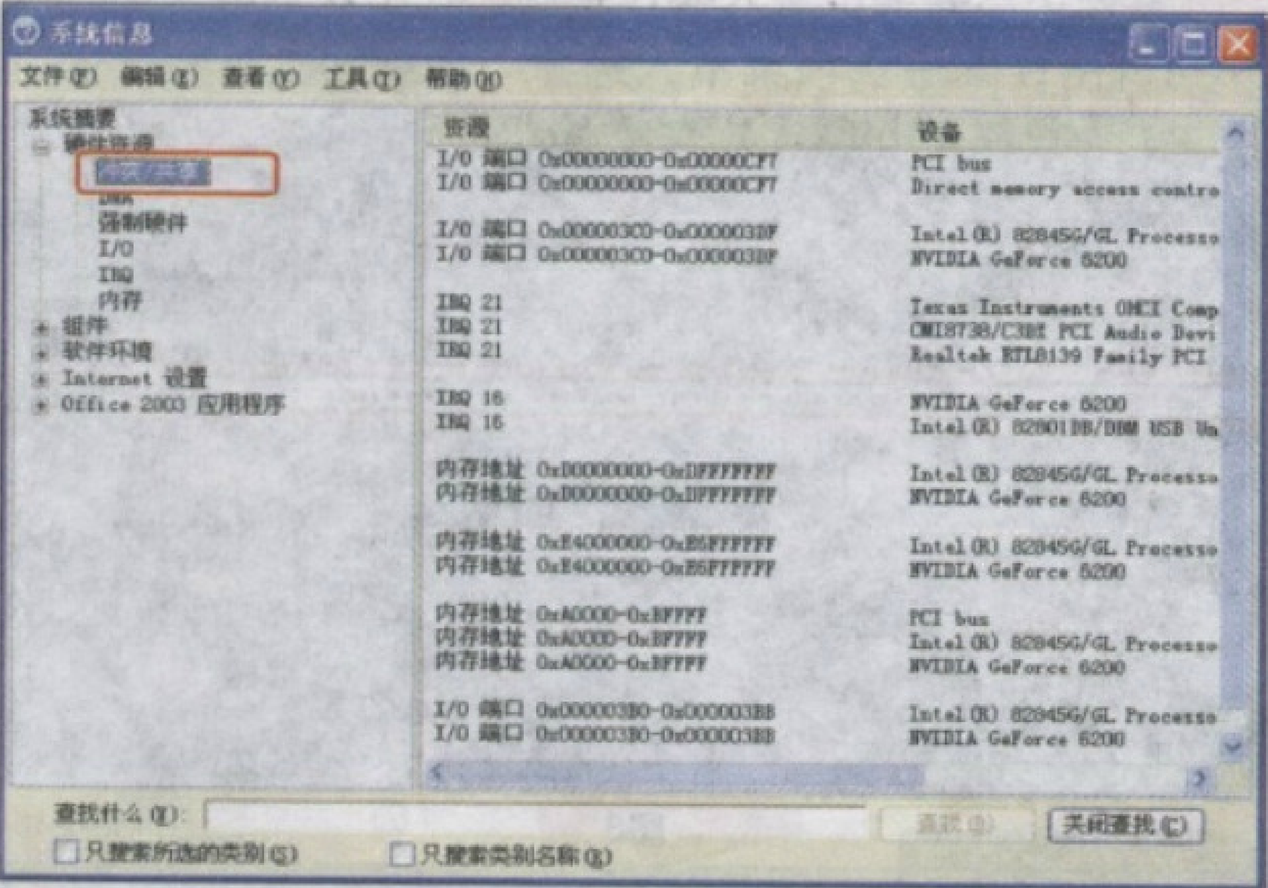


图11

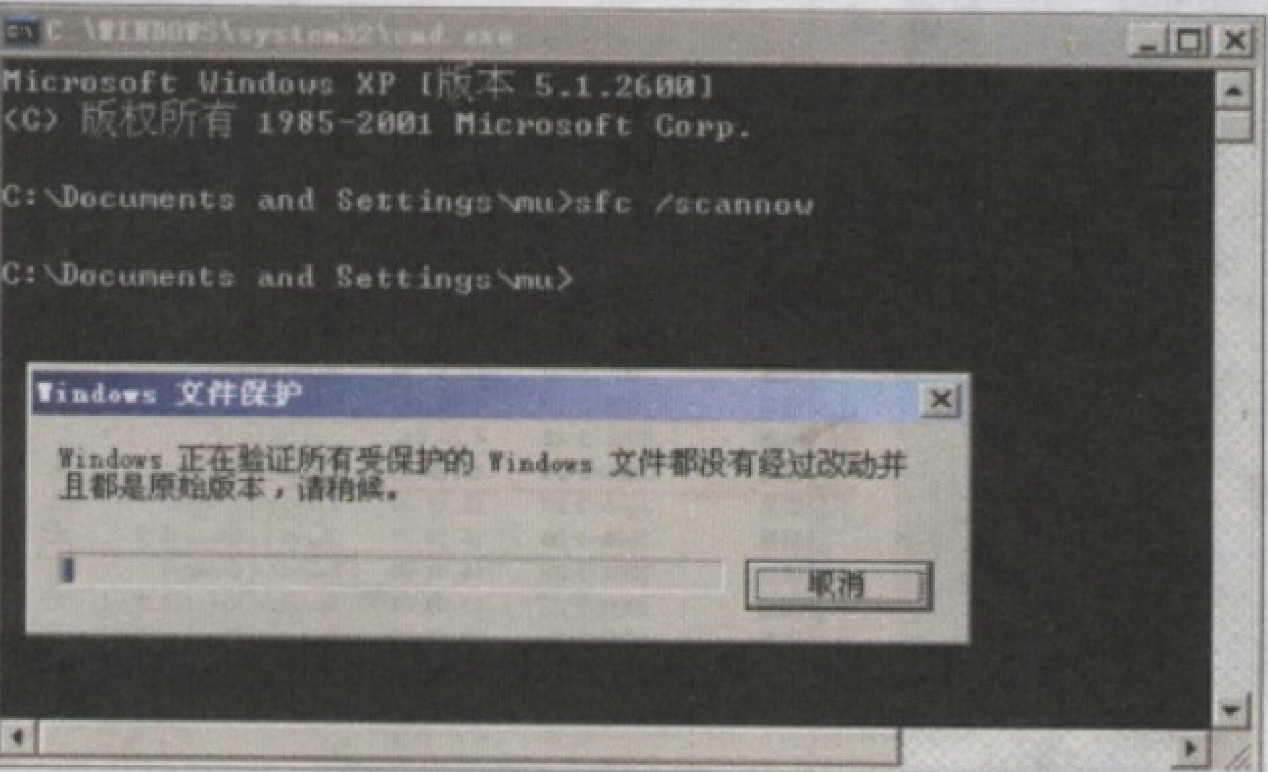


图12

如果用户已经无法进入操作系统图形界面，那么只有利用故障恢复控制台。使用Windows XP安装光盘启动系统，并在出现“欢迎使用安装程序”屏幕时，按R键进入修复选项，然后再按C键启动故障恢复控制台，并输入操作系统的账户密码进行登录（图13）。无法进入操作系统图形界面通常是由于系统文件损坏或丢失，如果系统启动时出现“NTLDR is missing Press any key to restart”的错误消息，那么进入故障恢复控制台输入命令“copy x:\i386\ntldr c:\”（x:\表示光驱盘符），回车后继续输入命令“copy x:\i386\ntdetect.com c:\”，如果系统提示是否覆盖文件，键入“y”然后按回车键（图14）。接着键入“Type c:\Boot.ini”，如果正常显示Boot.ini中的内容则可重启，这种常见的NTLDR丢失故障应该可以解决。如果并不是NTLDR丢失故障，也可能是其他某些驱动程序文件损坏或者重要系统文件丢失。首

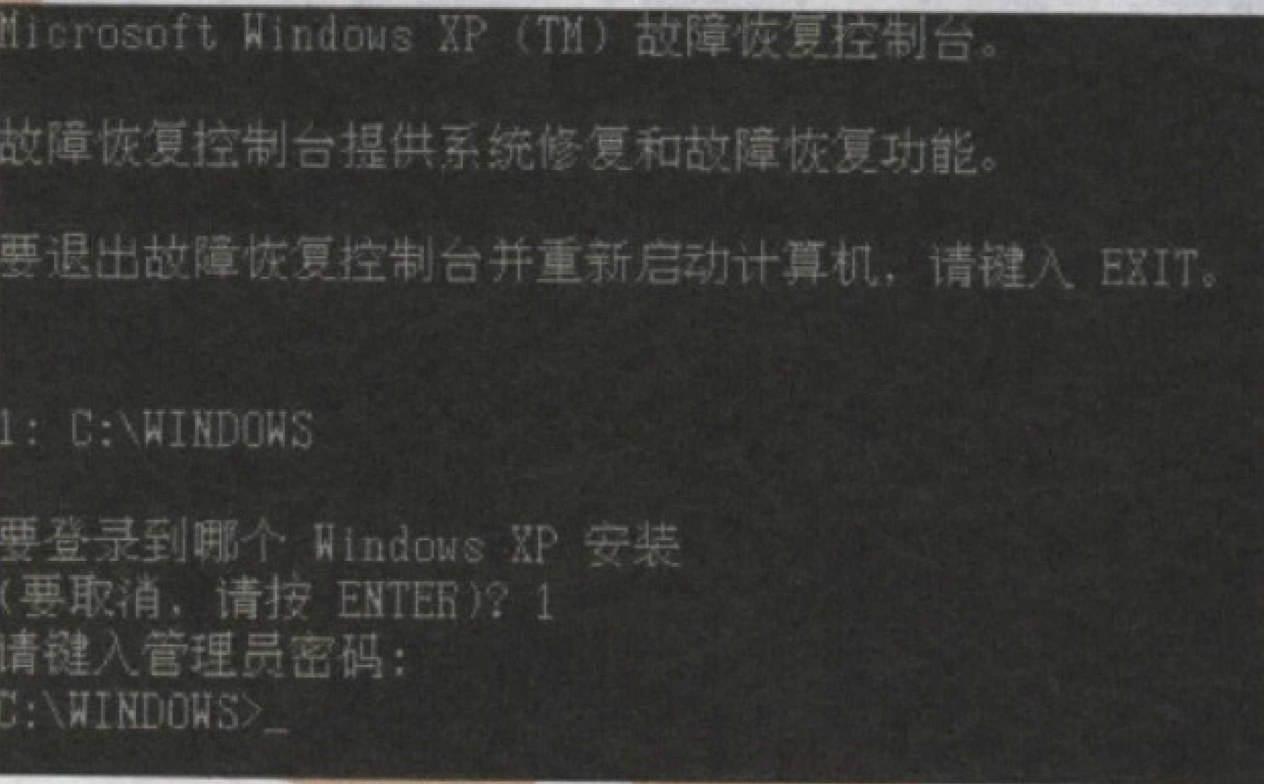


图13

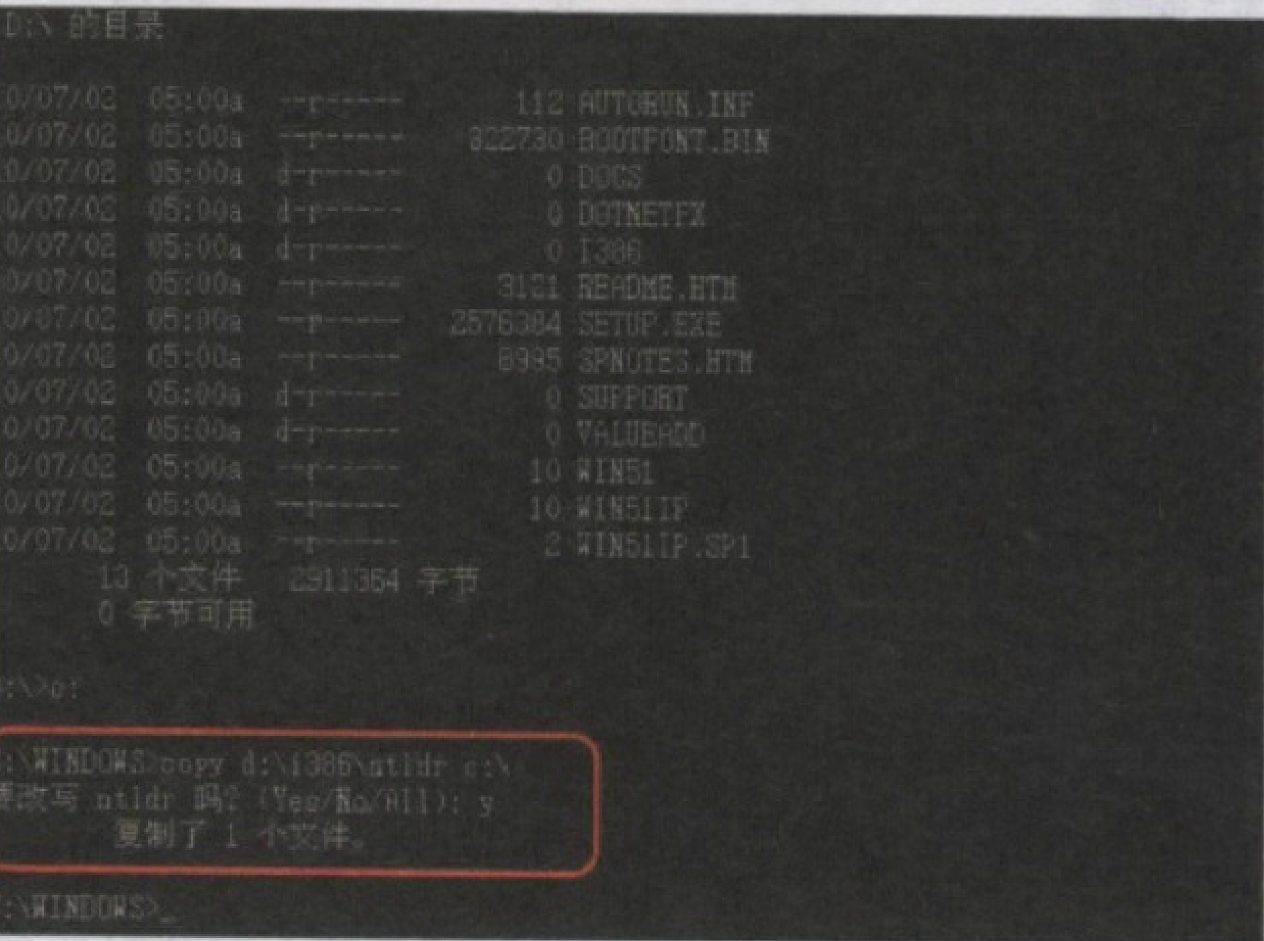


图14

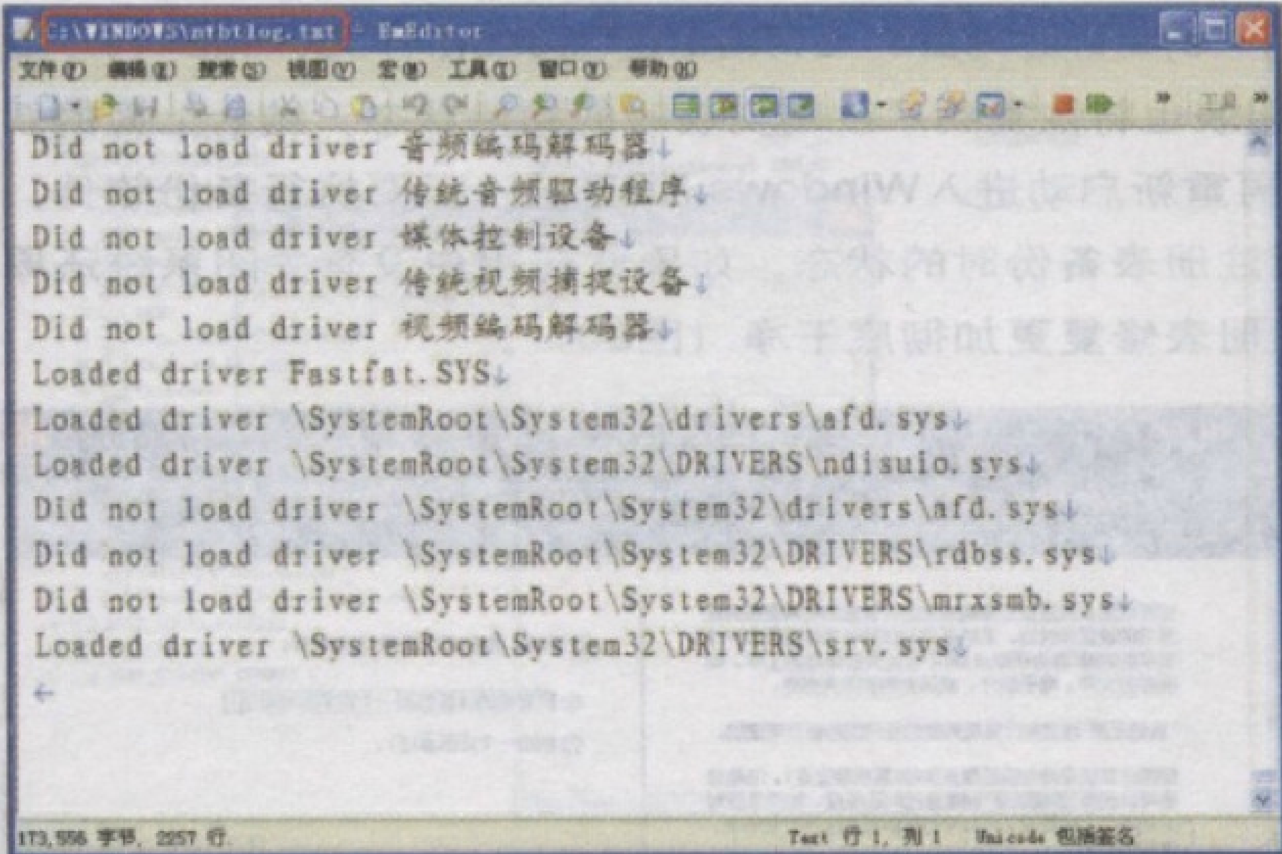


图15

先重启系统按F8键进入高级选项菜单，选择"启用启动日志"，这样系统会自动在"C:\windows"目录下生成ntbtlog.txt文件，接着再进入故障恢复控制台，输入命令"type ntbtlog.txt"就能显示该文件的内容，注意其中最后面的语句，如果语句中包含有"Fail"等提示，那么将后面的文件名记录下来，然后进行恢复（图15）。例如启动日志提示"C:\windows\system32\driver\"目录下tdi.sys文件丢失，因为驱动文件一般在i386\driver压缩包中，所以使用命令"expand X:\i386\driver.cab \f:tdi.sys c:\windows\system\drivers"解压文件至系统目录，即可修复启动需要的丢失文件。对于定位文件在安装光盘位置有困难的用户，可以在安装光盘启动时干脆选择硬盘系统修复安装（图16），虽然需要的时间较长但是可以一次恢复所有的系统文件。

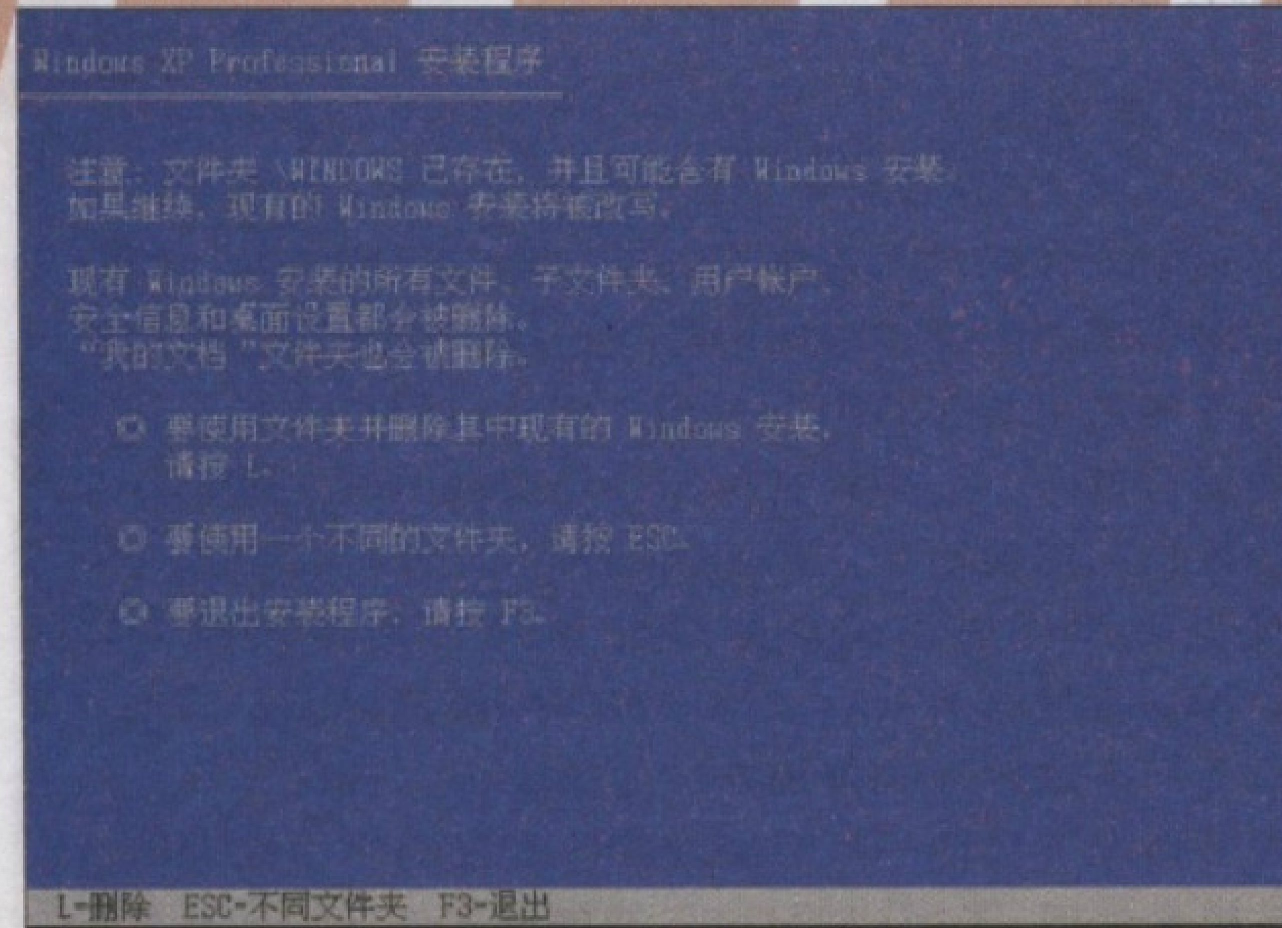


图16

4.文件丢失

如果修复丢失文件不能修复系统，那么也可能是磁盘错误导致无法正确读取文件。在故障恢复控制台中，键入"chkdsk /f /r"命令，这能扫描并修复大多数磁盘错误，其中的"/r"参数能修复因为磁盘错误导致无法启动的问题（图17）。还可以尝试使用"fixmbr"命令来修复主引导分区记录，"fixboot"命令来修复磁盘引导扇区，修复完并重启后可能会出现高级启动菜单，选择"正常启动"即可。此外虚拟内存文件(pagefile.sys)损坏也会

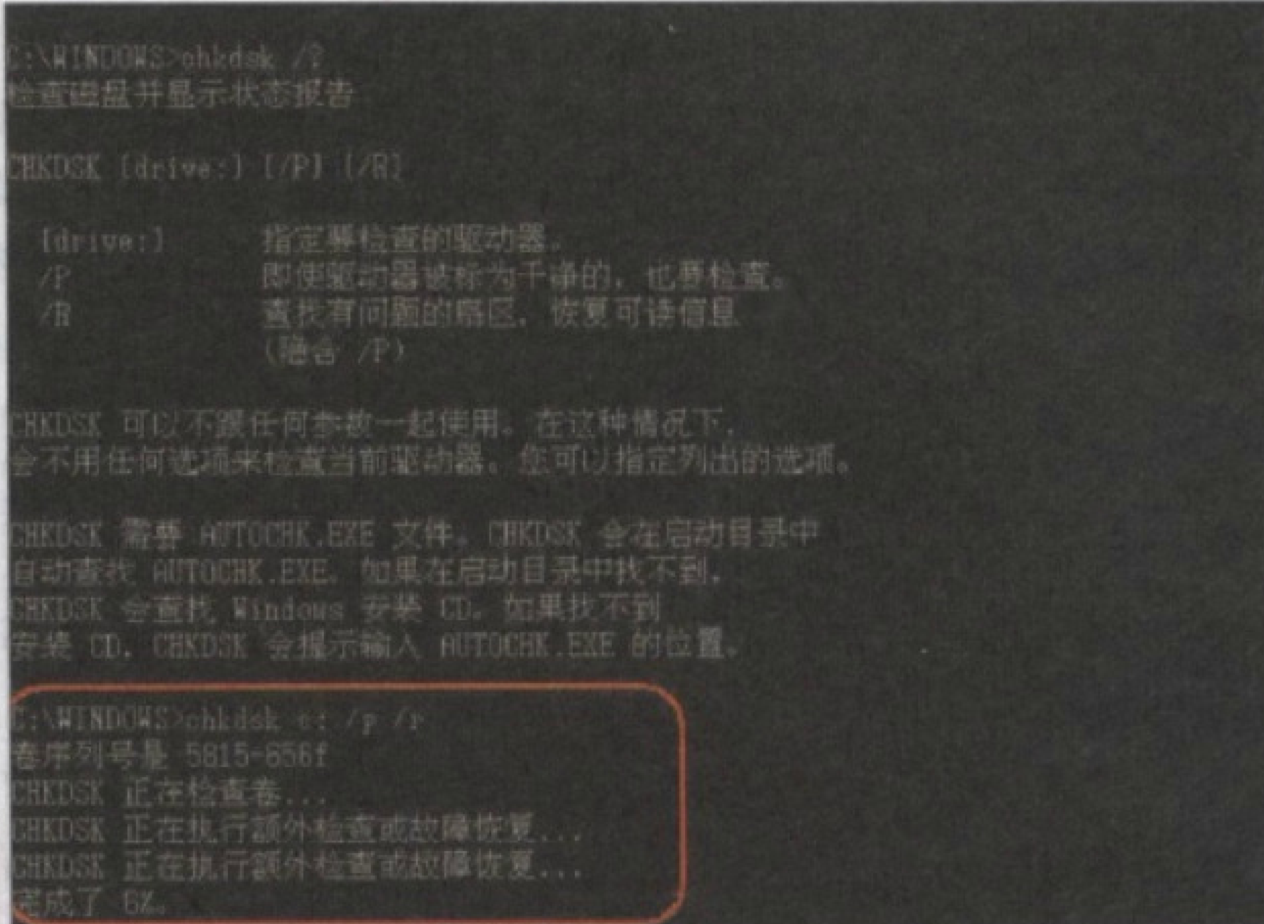


图17

引起磁盘错误，不过用户无法直接删除该文件，可用如下操作快速删除文件。

cd \

copy c:\boot.ini pagefile.sys（用Boot.ini覆盖现有的Pagefile.sys文件）

del pagefile.sys（用Boot.ini覆盖Pagefile.sys后，Pagefile.sys即显示在目录列表中）

如果以上步骤仍然无法修复系统，那么用户应该回忆最后一次正常操作时是否安装了硬件或软件。事实上安装某些硬件或软件后，它们都可能向系统安装的设备服务。这些与当前操作系统不兼容的服务或设备，也会造成无法启动，用户可以尝试将其关闭。进入故障恢复控制台，并进入"C:\windows\system32"目录，接着输入命令"listsvc"，回车后会列出当前系统所安装的服务或设备（图18）。找到并记下与新装硬件或软件相关的服务或设备名，然后输入命令"disable 服务或设备名"，回车即可将其停用。再次启动验证是否已修复系统。

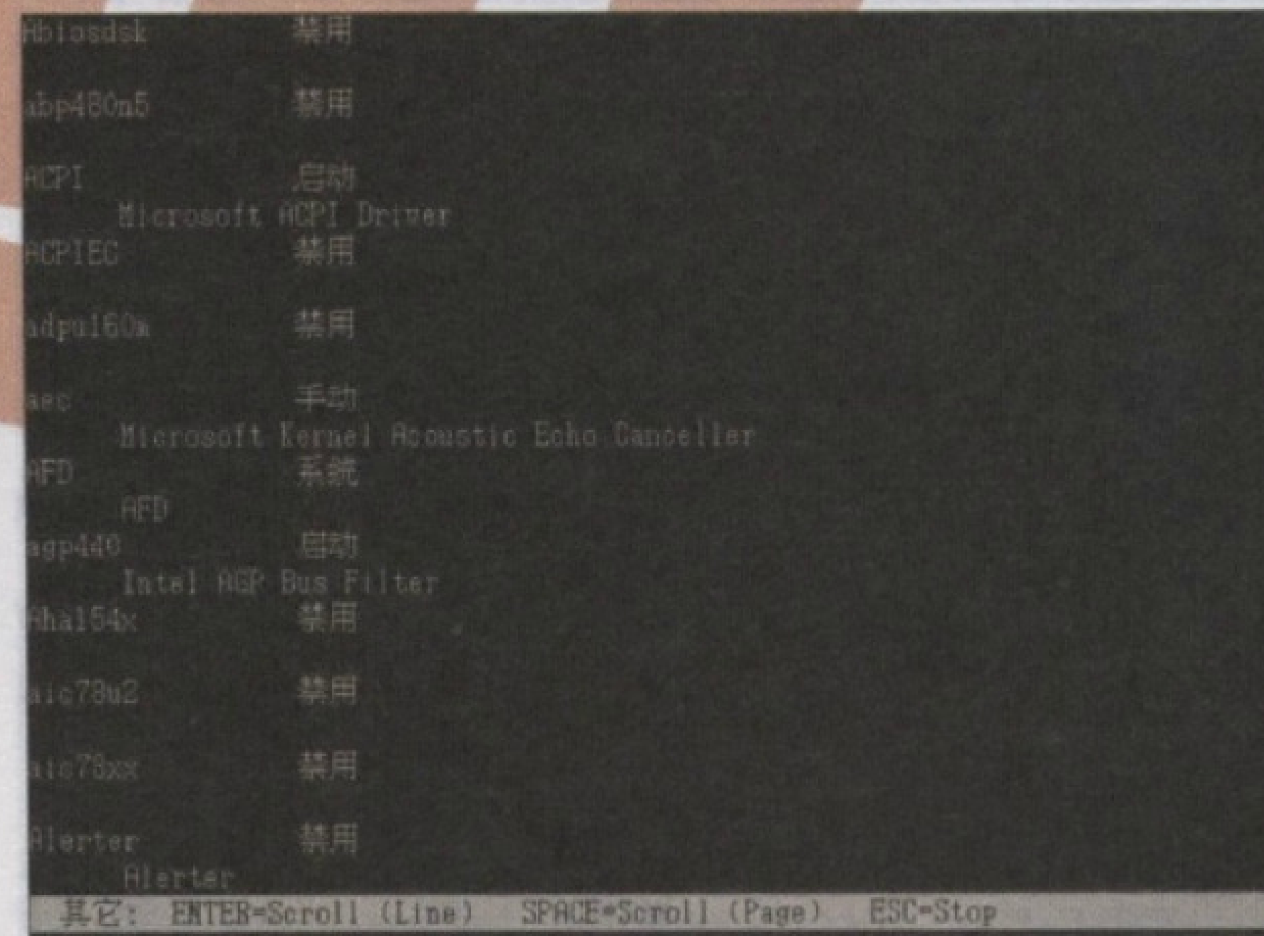


图18

当所有的步骤都无法修复系统时，那么剩下的只能是系统注册表已经损坏。如果用户曾经手动备份过系统注册表，进入故障恢复控制台简单地拷贝恢复即可。但是许多用户可能使用的是某些软件备份注册表，这些非标准的备份数据不在图形界面下根本无法恢复（图19）。

此时用户只要把系统目录“C:\windows\REPAIR”目录下的“system、sam、software、security、default”5个文件复制到“c:\windows\System32\Config”目录下，系统注册表也将恢复到系统刚安装时的初始状态，结合上面的系统文件修复安装也就能让系统几乎恢复全新安装状态。此时再重新启动进入Windows XP系统，只要执行备份软件，将先前备份的注册表文件导入到系统中，系统即可又恢复至注册表备份时的状态。如果此前用户没有关闭系统还原则更好，只要导入正确的还原点作一次系统还原，比导入注册表修复更加彻底干净（图20）。

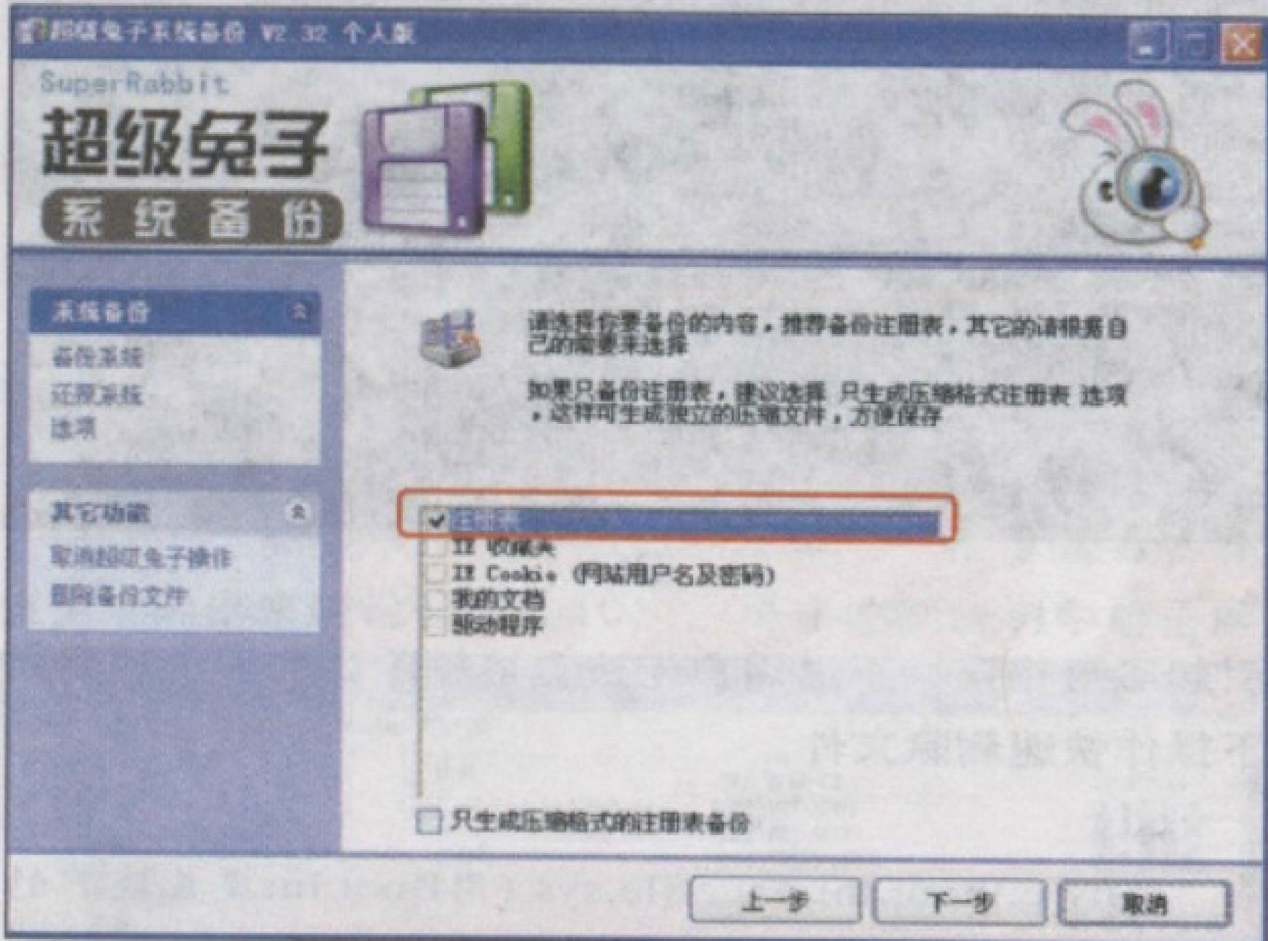


图19

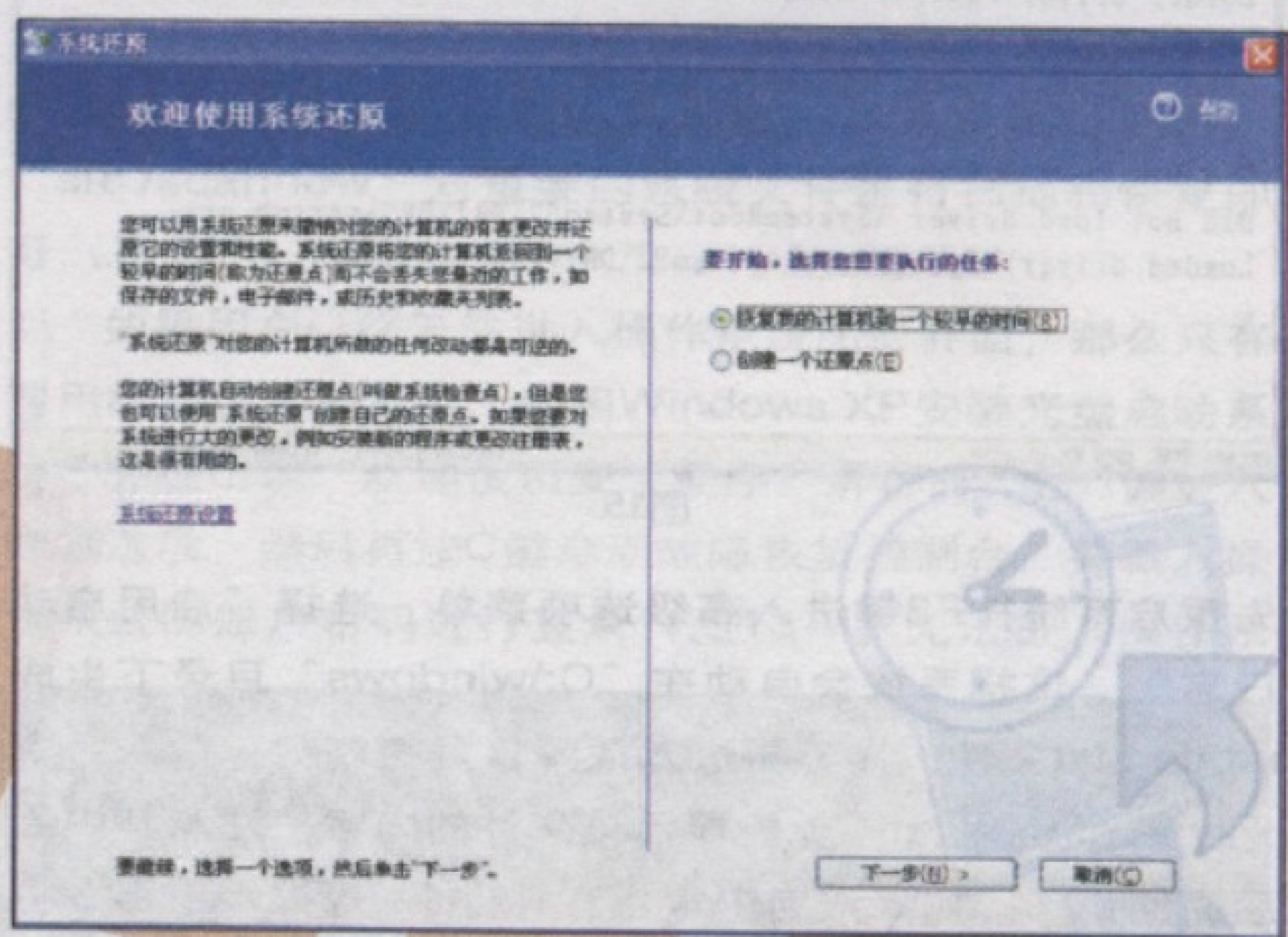


图20

二、死机故障

操作系统运行中死机是另一类常见故障，其症状通常会表现为系统停止响应，或者突然崩溃并重新启动，或者无规律地重新启动和关机，也有极少数情况会表现为蓝屏现象。由于Windows XP的内核不断完善并彻底摒除了16/32位混合模式，以往软件非法操作而系统蓝屏的现象十分罕见，出现蓝屏死机现象基本上可断定为硬件相关故障，用户应该从稳定性、兼容性方面监测相关硬件，主要怀疑对象应该是内存。其他死机症状当然也分为软硬两种原因，其中排除掉硬故障引发的死机，软故障导致死机不外乎下面几种原因。

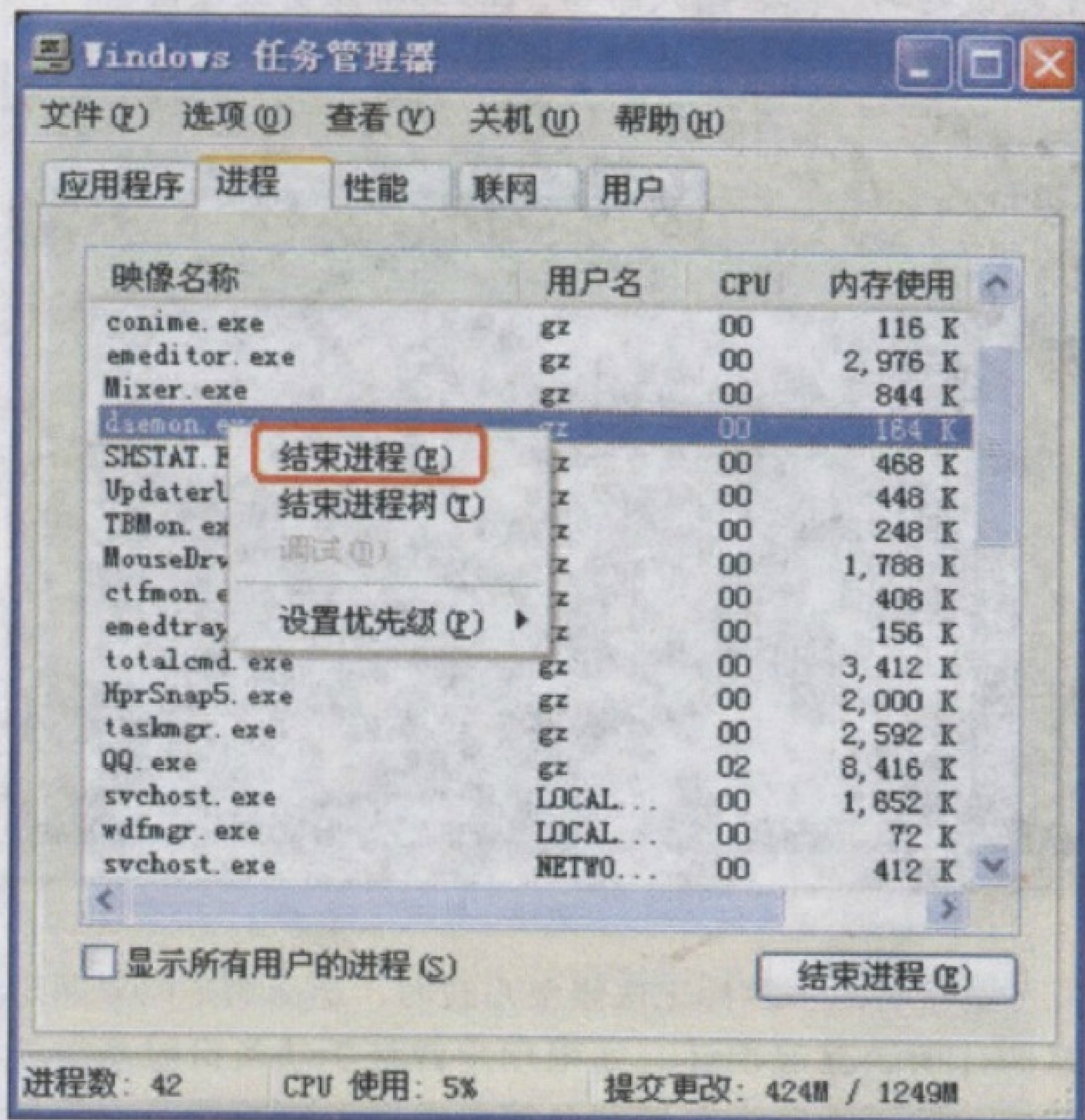


图21

1.资源耗尽

系统在正常运行中突然停止响应通常是由于系统资源被某个软件耗尽，系统无法正常分配CPU资源，也就无法对于用户的操作作出响应。一般来说正常运行的软件并不能占用所有的CPU资源，但是当用户同时启动过多的运行任务，并频繁进行任务切换操作时，系统资源常会被瞬间消耗殆尽，较低端配置的计算机往往就会失去响应。此外如果用户的操作刚好触及到软件编写的BUG，也同样会导致软件抢占CPU资源而失去响应。理论上而言这种系统停止响应的情况都应该属于假死机，许多情况下等待一段时间就能够恢复响应，或者用户也有机会使用“Ctrl+Alt+Del”热键调出任务管理器关闭失去响应的软件（图21）。

不过也有许多软件占据所有系统资源后本身又陷入死锁状态，用户既没有机会关闭软件也无法等待软件恢复正常，假死机也就转化为真正意义上的死机，此时用户只能依靠机箱Reset按钮才能重启系统。简单而言这种系统失去响应的故障根本无法完全避免，用户只能尽量降低其发生的几率，最重要的原则是不要同时执行过多任务。此外修改注册表某些值也能有效改善这种失去响应的死机情况。在“开始”→“运行”框中输入Regedit打开注册表编辑器，在根键“HKEY_CURRENT_USER”

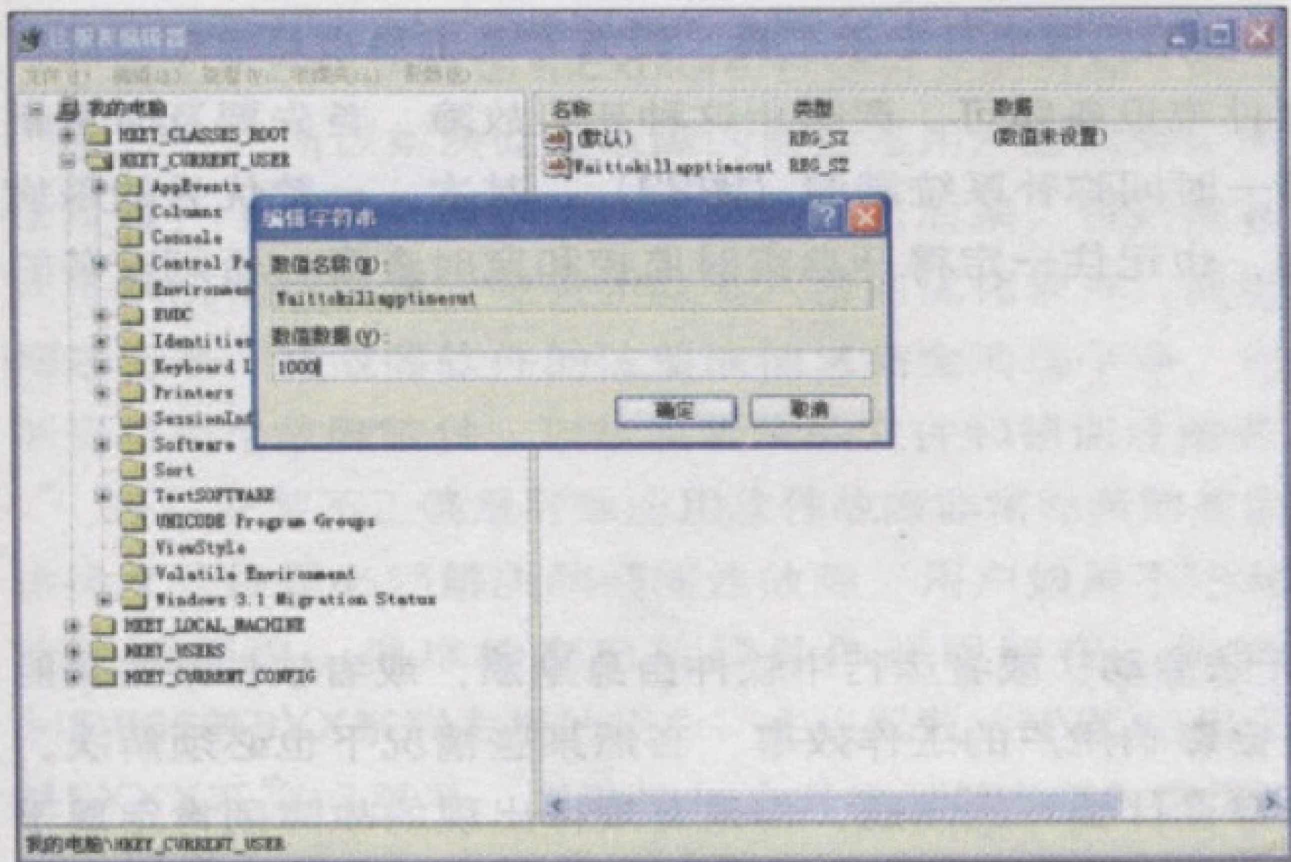
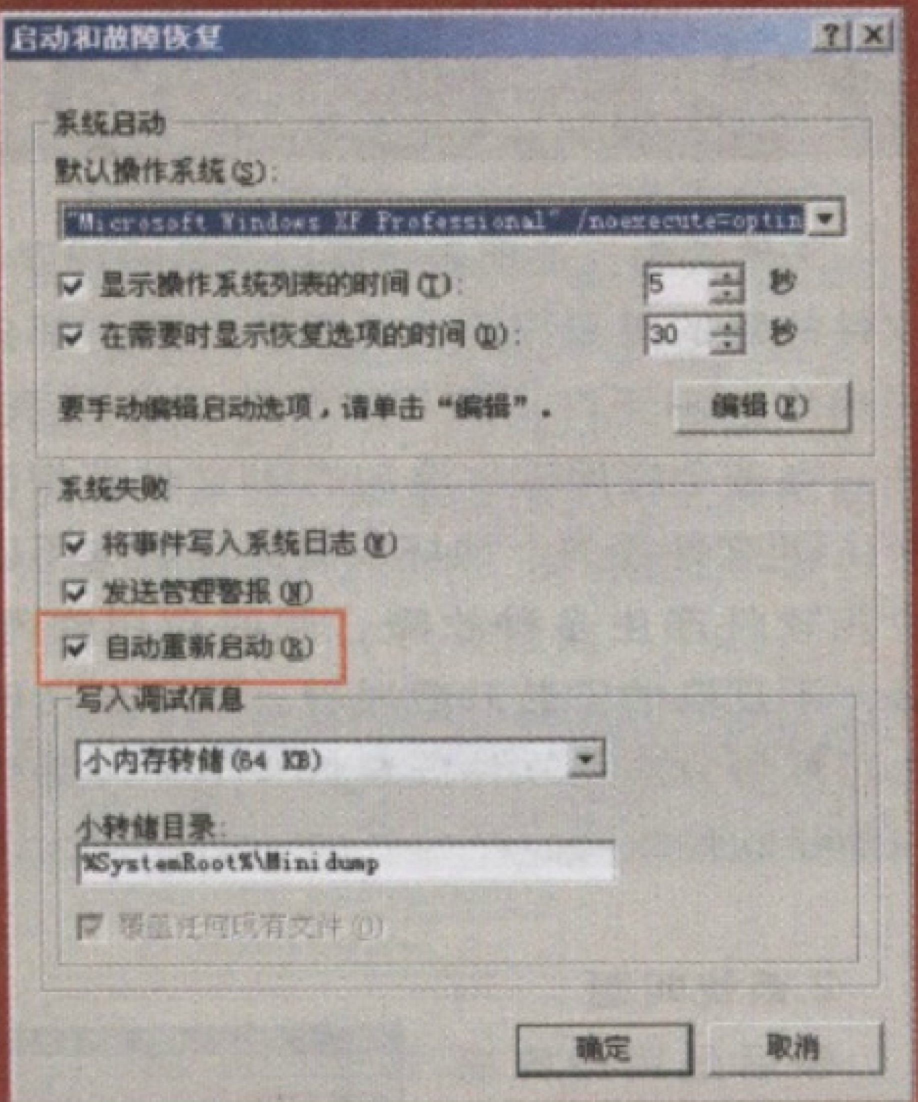


图22

下新建串值“Waittokillapptimeout”，将其键值设为1000（毫秒），也可以是用户愿意采用的更小值或更大值（图22）。这样当软件失去响应达到用户设置的时间，系统就会尝试自动快速关闭失去响应的软件，从而避免整个系统也失去响应。这个修改免除了用户自己使用任务管理器关闭的工作，事实上有时候用户明知道是假死机也无法手动作出操作。此外修改注册表位置“HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Control\CrashControl”右边窗口中的主键“AutoReboot”，把它的键值修改为1，那么可以在系统失去响应时有机会自动重新启动计算机。

小提示

在系统属性（在“我的电脑”界面点右键选择“属性”）的“高级”页面点击“启动和故障恢复”框里的“设置”按钮打开设置窗口，选中“系统失败”框中的“自动重新启动”来达到同样的效果。不过某些优化方案中建议取消此选项，实际上对于系统性能并没有多少提升，但是如果系统问题很多总是自动重启的话，还是关掉比较节省时间。



2.文件和驱动损坏

系统在运行中突然崩溃并重新启动通常是由于系统损坏缺失文件或者设备驱动损坏，当运行过程中调用或访问相关文件设备，系统也就发生错误而崩溃。一般而言导致系统崩溃的是DLL、VXD等核心文件，Windows由于自身设计的问题，导致这些核心系统文件总是会被各种软件给修改或替换，而错误的修改或替换导致的后果就是系统崩溃。Windows XP为这种情况准备了核心文件保护功能，理论上应该能自动恢复被修改或替换的核心文件。如果频繁发生系统崩溃的故障，用户应该主动执行“sfc /scannow”来修复核心文件。此外，如果系统崩溃总是出现在访问某种设备的操作上，那么就应该主动重新安装设备的驱动程序，一个特例是虚拟硬件设备很容易导致系统崩溃，对于它们尤其要仔细监测，及时地修复被损坏的虚拟设备文件。尤其要值得用户注意的是，不要养成暴力卸载应用软件的习惯，某些系统权限过高的软件会添加特殊设备或服务，强行删除也会导致系统运行崩溃，典型的例子是诺顿许多产品一定要用它的专用卸载程序，否则就会导致系统死机甚至无法启动。

系统无规律地正常重启或关机，但是又并不是用户的主动操作，则有可能是系统染上了病毒或木马，这种情况常常跟系统自身的安全缺陷有关，典型的例子是冲击波病毒。这种死机故障通常也会附带有系统文件或设备

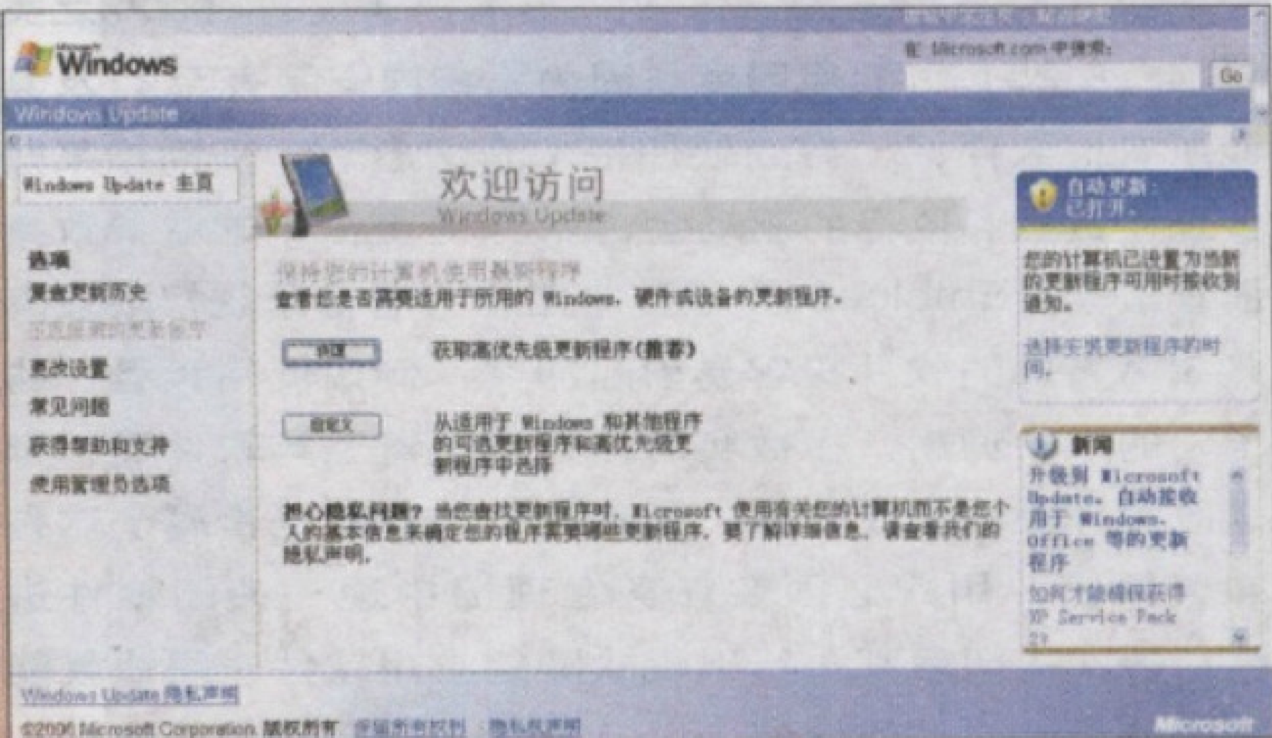


图23

图24

损坏的多种症状，不过故障的解决方法也相对非常容易，可以使用病毒木马专杀工具，没有专杀工具也可手动清除，具体可以参照大众软件多期相关文章，最后只要修复相关文件或设备即可。要防止这种死机故障，首先要及时更新系统补丁，养成定时下载主动安装的习惯，最大可能地在第一时间弥补系统漏洞（图23）；其次，一款优秀的杀病毒工具软件，以及一款优秀的防火墙工具软件是必不可少的，也记住一定得开启实时监控和定时查毒，否则安装的工具会失去意义（图24）。

三、软件故障

应用软件故障更是常见，其症状通常会表现为应用软件无法启动，或者运行中软件自身崩溃，或者软件某些功能无法应用。这些故障并不会对操作系统本身造成影响，只是会影响用户的工作效率，当然某些情况下也必须解决。应用软件故障基本都应该属于软故障，通常多数属于软件自身设计编写的问题，但是有规律出现的故障则肯定属于第三方原因。

1.软件冲突



图25

与硬件设备会发生冲突一样，软件之间也同样存在着冲突，这种冲突会导致多种软件故障的所有症状。例如用户如果安装使用N64游戏机的模拟器软件Project64，那么软件启动时有可能遭遇内存分配错误或者xxxxxx之类错误（图25），其原因就是因为系统内安装有3721及其他所有搜索伴侣，导致软件根本无法启动。又例如某些多媒体键盘和鼠标的驱动会占用F9等键位，这就导致桌面管理软件Entbloess无法正常工作。通常系统权限较高且编写特殊的软件极容易引起冲突，例如使用大量“钩子”的金山词霸、多数实时监控的杀毒工具软件等，都是应该怀疑的主要对象。要查明软件故障是否属于这种冲突原因，用户必须在任务管理器中逐一关闭软件进程，每次关闭后都执行出现故障的应用软件，很快就能查明是否有冲突的软件，以及具体冲突的软件是什么。

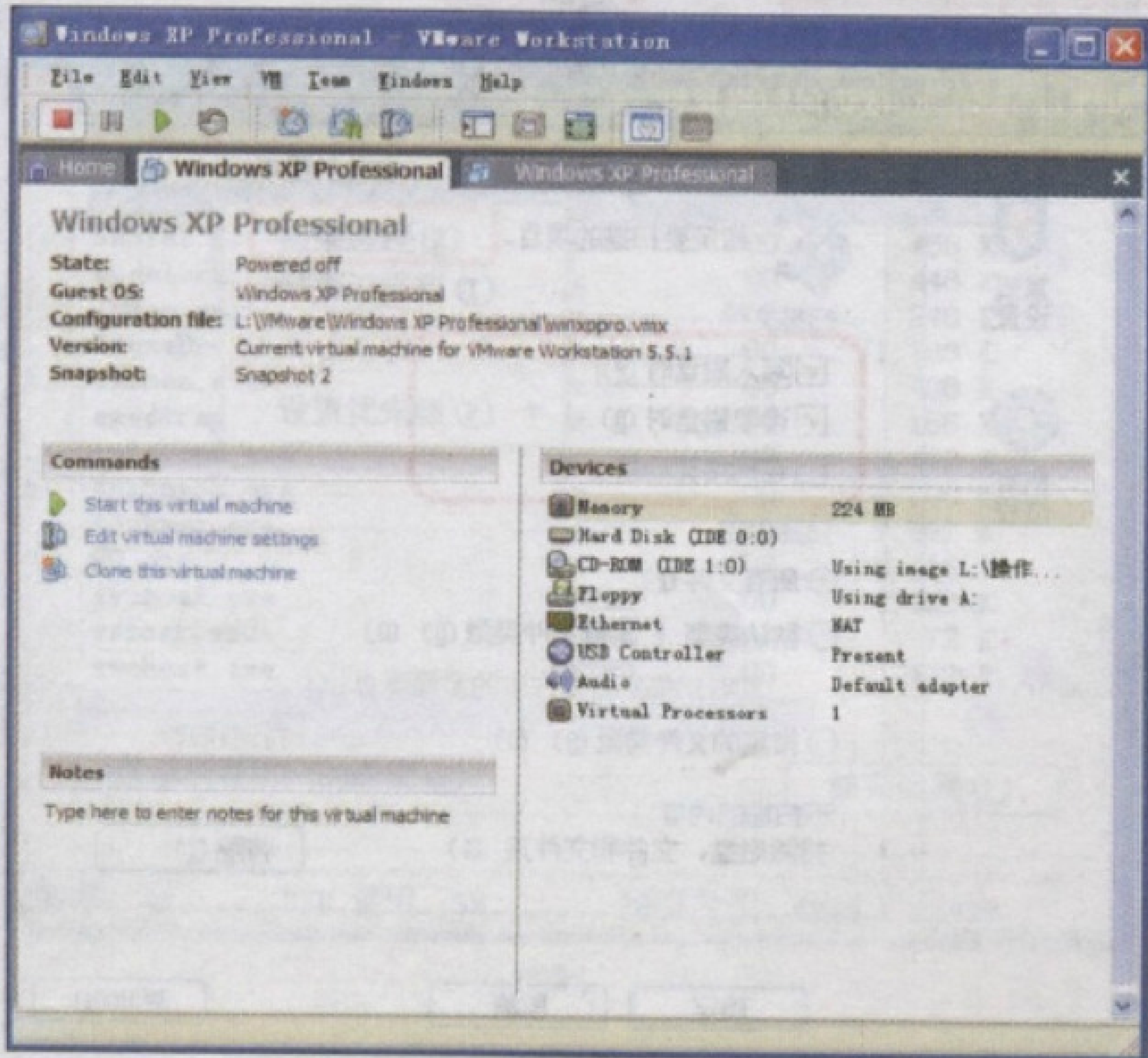


图26

更为纯粹快速的办法是借助虚拟机VMware，用干净的操作系统能迅速查明是否存在软件冲突（图26）。要解决冲突故障很简单，不要同时执行有冲突的软件，必要时只能卸载某些冲突软件，例如上例就必须卸载3721。

什么是钩子

钩子的本质是一段用以处理系统消息的程序，通过系统调用，将其挂入系统。每当特定的消息发出，在到达目的窗口之前，钩子程序先行截获该消息，得到对此消息的控制权。很多程序和软件都会使用钩子，包括木马克星等，而木马使用钩子来更改用户可能得到的某些不利于其隐藏的信息更为常见。钩子程序一般名称里有“hook（钩子）”字样，例如诺顿杀毒软件曾经报警的木马克星中的hookdll.dll文件，就是因为钩子文件被木马和病毒使用太多，诺顿误报的缘故。

文件丢失、注册表错误以及系统错误设置是导致应用软件故障的重要原因，几乎所有用户都会遭遇这样的错误操作。由于许多应用软件同样会向系统中添加Dll文件，当多个应用软件添加的Dll文件互相覆盖时，就可能产生Dll文件丢失、损坏或者文件版本不匹配，从而导致应用软件产生多种故障。同时应用软件自身频繁的升级、不正确的安装卸载过程，会导致注册表数据错误，也可能导致应用软件安装目录下文件丢失，随之而来的自然是软件故障。

2.系统问题

最后是用户容易忽略的系统设置问题，尤其是用户使用优化软件进行设置，常常导致大量软件故障，比如模拟器软件Project64，同样的，内存分配错误也可能是Windows优化大师所致，如果用户勾选

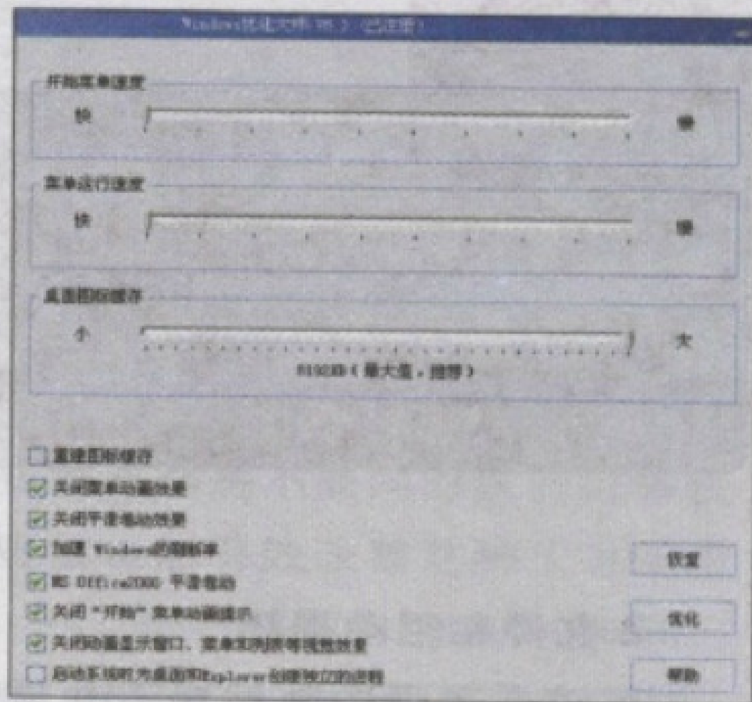


图27

了"启动系统时为桌面和Explorer创建独立的进程"选项的话（图27）。所以解决此类故障的前提是用户必须完全清楚系统设置，了解每个系统优化会导致什么后果，否则就必须先恢复系统初始设置，并关闭乱七八糟的优化软件。最后先清理注册表，将故障软件的注册表信息完全清理干净，然后重新安装整个故障软件，以恢复丢失的文件和错误注册表。

系统安装不正确是导致应用软件故障非常隐蔽的原因，而这类又往往是必须解决的顽固性故障，用户如果不注意平时的经验累积，很难检查出故障具体原因所在。例如使用845\865等8XX系列主板的用户，主机配置的NVIDIA显卡往往是5XXX系列或更早，当这些用户升级到NVIDIA 6XXX显卡时，常常会遭遇一个问题，就是视频播放软件无法工作，软件能启动但是无法播放视频，而2D显示玩3D游戏却没有任何问题。这显然是显卡的问题，可是无论用户更换哪版显卡驱动都无法解决问题，某些显卡厂商论坛居然建议用户刷显卡或主板BIOS，这种莫名其妙的方法根本不能解决。

真正的问题其实是主板驱动，许多用户安装操作系统时都会疏忽安装主板驱动，绝大多数情况下系统也确实能正常工作。可是不安装主板驱动的NVIDIA 5XXX系列或更早显卡没有问题，NVIDIA 6XXX显卡却要求必须安装主板驱动，而且某些老的主板驱动还必须升级，否则就无法播放视频。这个例子中软件故障原因就非常难以查找，貌似软件不能正常工作，其实是驱动不正确安装问题，然而又并不是用户怀疑的显卡驱动。因此用户首先要解决系统安装不正确问题，就是驱动程序的安装是否正确，用户装机后必须严格检查驱动程序是否遗漏安装、驱动程序是否都为最新正式版、驱动程序安装的顺序是否正确。其次用户要检查自己的操作系统是否为完全版本。许多用户安装的操作系统可能是特殊的精简版本，又或者是GHOST恢复安装版本，这类操作系统通常会去除一部分系统功能和系统文件，也就导致相关功能的应用软件会出现故障，这其实并不是应用软件或者系统本身的问题，还是因为系统安装"不正确"所造成的。解决故障的办法就是安装原版的操作系统，如果坚持使用这种精简版的操作系统，那么一定要用nlite自己制作，保留需要的系统功能和文件，才可保证应用软件运行不出现故障（图28）。

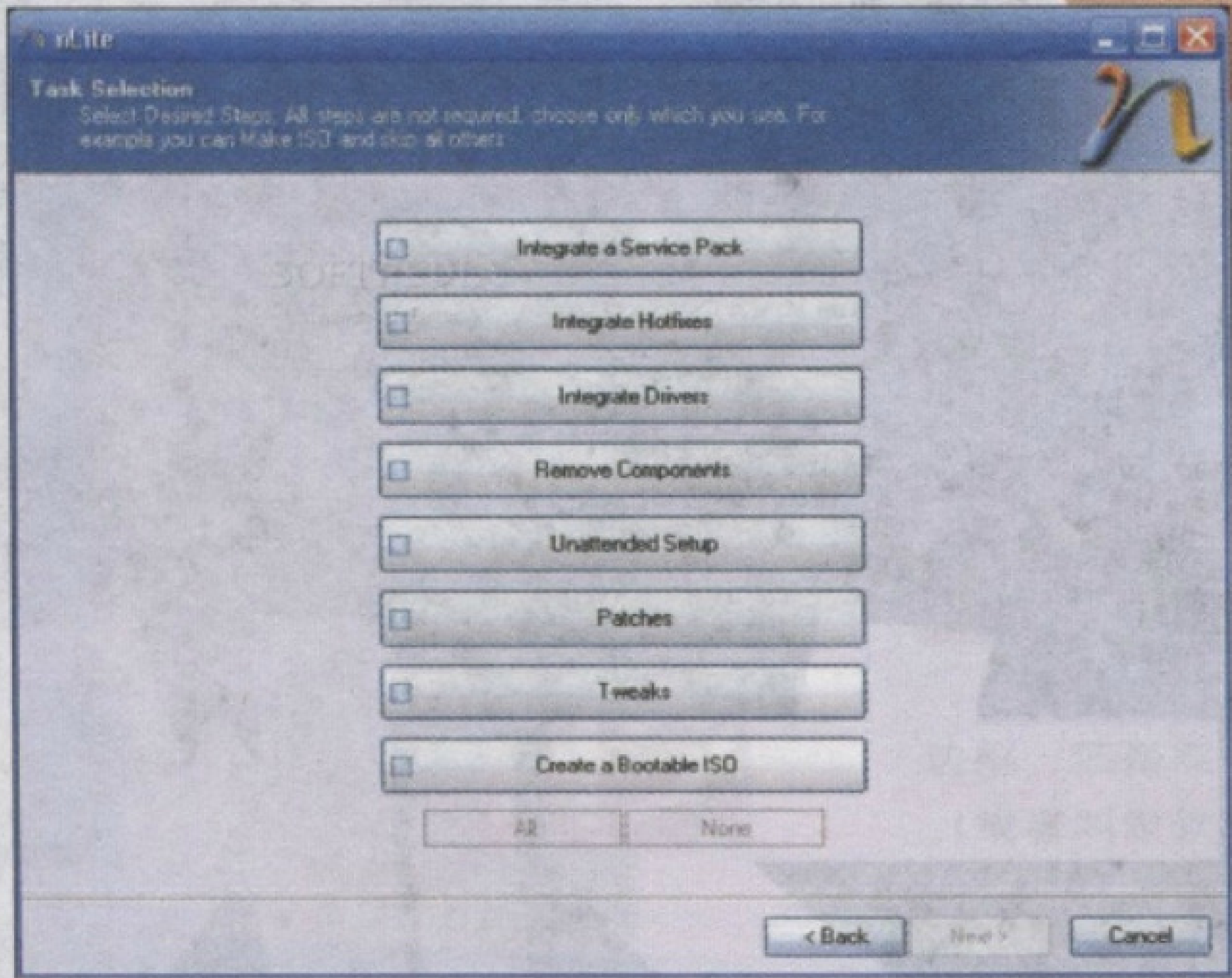


图28

如何判断启动软硬故障

如何简单迅速地判断计算机启动故障属于哪种情况呢？用户应该将启动时系统返回的信息作为主要参考。

1.HDD controller failure

这是启动机器时由POST程序向硬盘驱动器发出寻道命令后，驱动器在规定时间内没有完成操作而产生的超时错误。出现这种错误就极有可能是用户的硬盘已经损坏，此时BIOS中"IDE HDD AUTO DETECTION"通常检查不到硬盘，用户应着重检查硬盘数据线，主板接口等硬件位置，排除第三方原因后判断是否确实损坏。

2.C:drive failure RUN SETUP UTTLITY Press to Resume

这种故障一般是因为硬盘的类型设置参数与格式化时所用的参数不符。由于IDE硬盘的设置参数是逻辑参数，所以这种情况多数由软盘或光盘启动后，C盘也能够正常读写，只是不能启动，此时用户要考虑Fdisk修复磁盘错误，当然可能会丢失C盘数据，应该主动备份。

3.Invalid Drive Specification

如果一个分区或逻辑驱动器在分区表里的相应表项已不存在，那么对于操作系统来说，该分区或逻辑驱动器也就不存在了，因此这种故障问题一般出在分区表。修复这类故障，最简单的方法是事先做好分区表的备份，大部分磁盘检查工具都有这项功能。

4.Error Loading Operation System

这类故障是在读取分区引导区出错时提示的，软硬故障的可能性都有，硬件故障则是分区引导扇区所在磁道的磁道标志和扇区ID损坏；软故障则是分区表指示的分区起始物理地址不正确，用户应该使用磁盘工具软件检查硬盘的起始扇区号是否为1（第三字节），排除病毒和误操作的可能

5.DRIVE NOT READY ERROR Insert Boot Diskette in A：Press any key when ready

同上个故障一样，硬件故障则是硬盘0面0道磁道格式和扇区ID逻辑或物理损坏，软件故障应着重检查硬盘MBR尾标是否为55AA，排除磁盘逻辑锁和误操作的可能。

6.Starting Windows…然后死机

毫无疑问是操作系统的软件故障，用户应该使用安全模式等各种手段来试图修复系统。

7.Invalid Partition table

在找到激活分区后，主引导程序还将判断余下的3个表项的"分区引导标志"字节（首字节）是否均为0，即确认是否只有唯一的激活分区，如果有一个不为0系统就报错并死机，这种故障通常是磁盘操作错误导致，使用Fdisk重置激活分区即可。

导读

无锅之炊

鉴赏网络操作系统的雏形

■晶合实验室 Mu

编者按： 在很多科幻小说里，所有的电脑都只能将数据保存于网络固定地点以“防止恐怖主义袭击”，因此个人电脑中不允许有硬盘存放资料。没有硬盘的电脑对于我们就像做饭没有锅一样难以想象。不过，现在出现了一些网络操作系统的雏形，这些操作系统在原理上可以离开本地硬盘存在，有兴趣的读者可以尝试一下，真的很新鲜。

大家在购置电脑的时候，都会考虑要什么样的CPU、主板和内存等很多零部件。当然，也许有的部件你认为并非必要，会选择放弃，但这决不会是硬盘，没有硬盘的电脑是难以想象的。但以后呢？未必。目前新出现了一些所谓的WebOS（网页操作系统），可以在网页中执行一些类似操作系统的功能，实际上可以看作网络操作系统的雏形。

一、eyeOS

要方便体验eyeOS，可以通过http://www.eyeos.org/download/eyeOSminiServer.exe下载其服务器文件并安装到本地，这样将本地机作为服务器，可以排除网速因素更好地试用。

下载了EXE文件之后即可双击安装（文件可以使用WinRAR解压缩，但是解出来后无法正常运行），安装之后点击主程序即可打开Firefox主程序。可以看出，这款操作系统是基于网页的。

如果你是第一次使用，那么首先需要进行一些包括系统名、语言及管理员（管理员名为root）的密码等设置（图1）。系统名和密码自己设定，要注意将语言设定为“chinese”。全部设定后选择“Install eyeOS”即可安装并进入系统。管理员固定为“root”，很明显这是一个Unix/Linux系统。如果你没有创建新用户，需要注意这一点，以后登录时在登录名的输入框输入“root”。

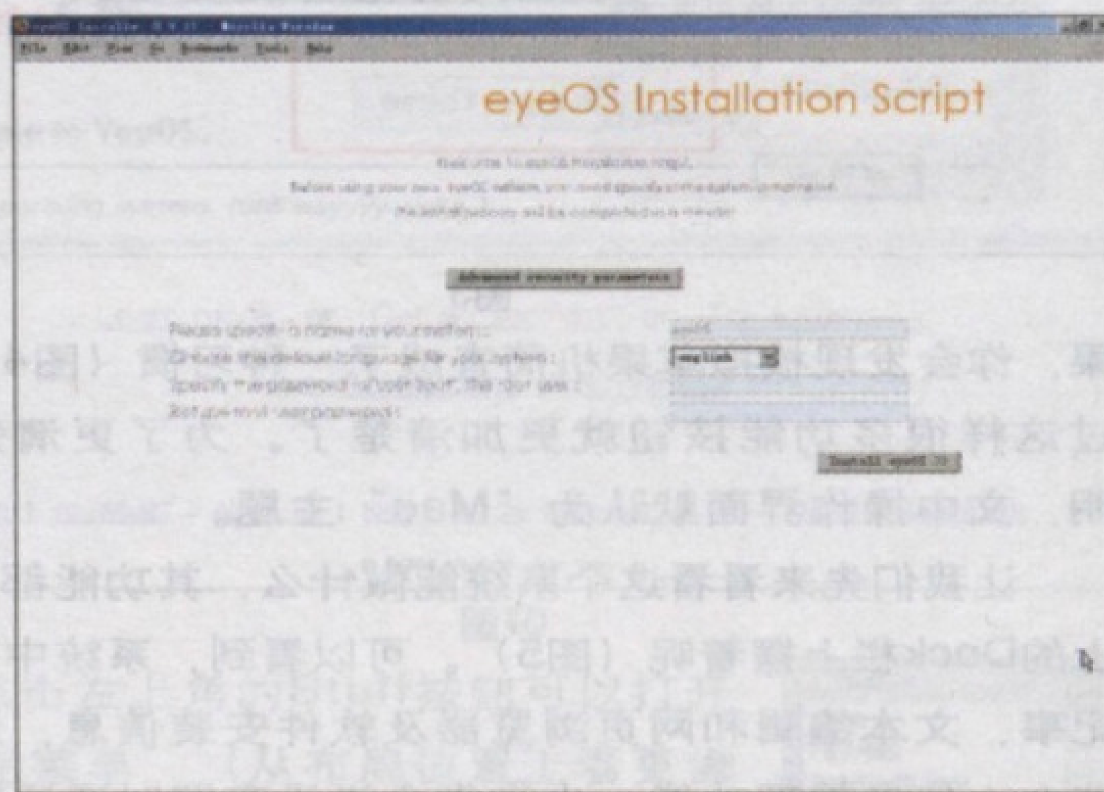


图1



图2

进入系统之后看起来还是有些古怪，毕竟从来没有系统在桌面外边还有其他软件的边框（图2），这样看起来倒更像在虚拟机中安装操作系统。Firefox的标题显示了当前用户名，例如“root @ eyeOS”表示当前用户为root。虽然看起来有点别扭，但忽略外面的边框，还是能将其看成一个操作系统的。注意看的话能看到上部一排功能（或者叫做软件）按钮、左下的时间显示、关闭按钮和右下的垃圾筐。如果你想让其更接近于你可以理解的样子，选择“eyeOptions”按钮，选择更换墙纸为“Mac”后点击“Change Theme”（图3），看看最后的结

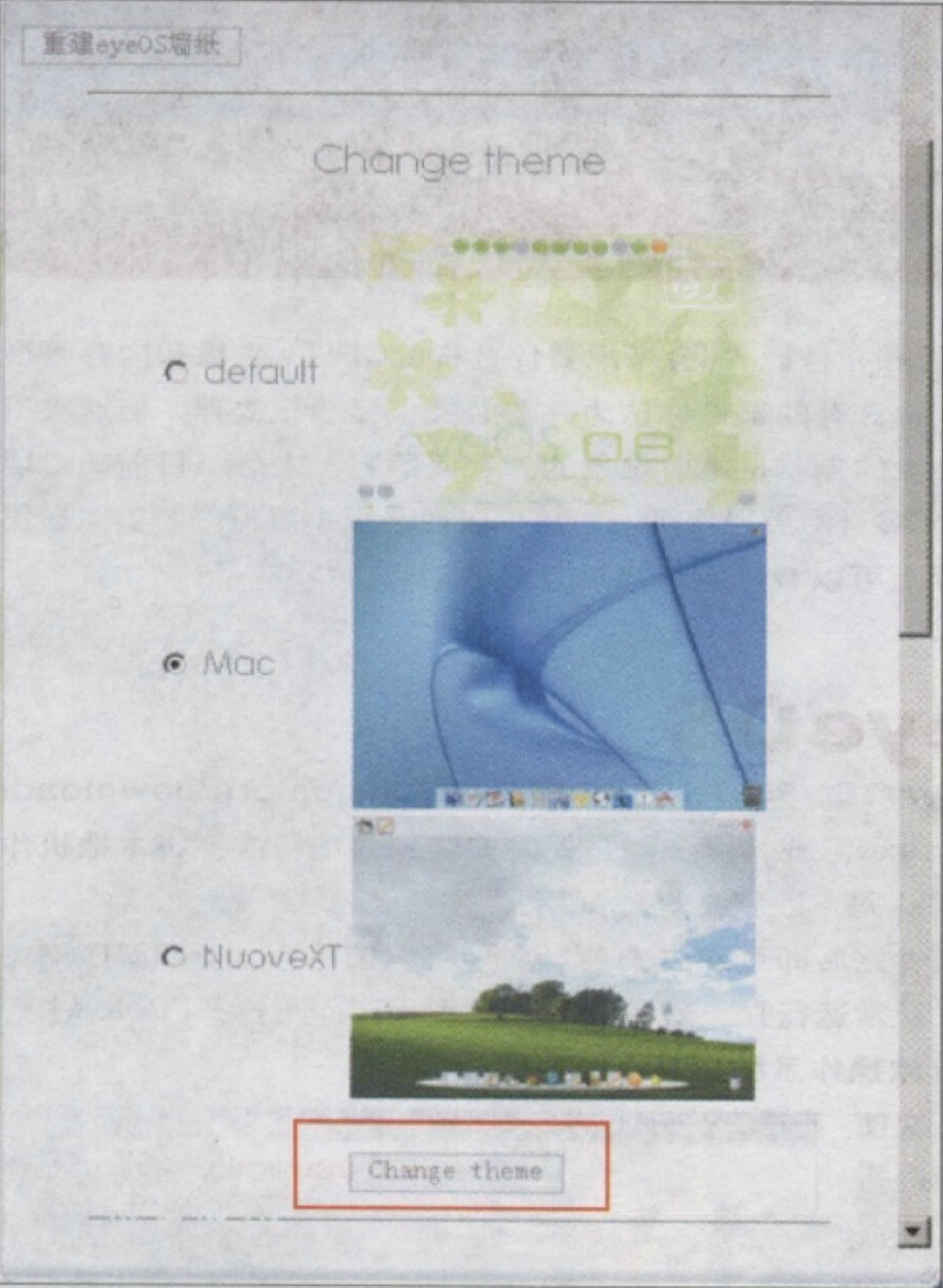


图3



图4

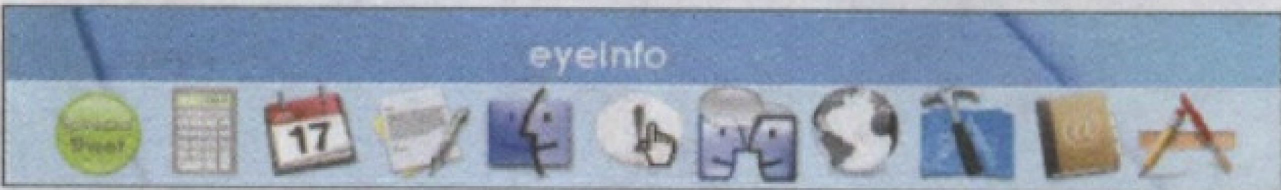


图5

关于eyeOS中的Dock

Dock最早出现在苹果操作系统上，一般是一个单独的窗口，其上放置自定义的各种软件快捷方式。Dock放置于桌面上，方便用户在需要时打开各种软件。eyeOS明显是借鉴了这个特点，使用了Dock放置各种软件的快捷方式。

果，你会发现模拟苹果机简直成了一种习惯（图4），不过这样很多功能按钮就更加清楚了。为了更清楚地说明，文中操作界面默认为“Mac”主题。

让我们先来看看这个系统能做什么，其功能都在桌面上的Dock栏上摆着呢（图5）。可以看到，系统中有一些记事、文本编辑和网页浏览器及软件安装信息，还有一些个人信息管理功能。也许你会说没有即时通讯软件，没有媒体播放器，其实这些软件只是Windows之类的操作系统自带软件，没有这些软件仍然是一个系统。何况那些自带的软件未必会好用，反而让用户为不好用的软件买单。

虽然该系统提供的功能不多，但还可以安装新的组件。安装时需要将安装包（一般是.gz格式的文件）下载到本地，然后选择eyeApps里的“Install Apps”（图6），选择程序包点击绿色的前进按钮即可安装。部分组件还需要在Windows中安装Java 2 Platform，虽然用户对Java的东西接触不多，但Firefox会自动提示，只要点击安装就可自动完成，也不存在困难。这里点击“Manage Apps”还可定制Dock栏的组件显示（图7），不过最多只能显示10个，而且eyeApps不能被隐藏，否则以后无法调出eyeApps，也就无法再更改了。另外，由于还处于测试阶段，网络上提供的程序安装包也不多。

eyeOS中各组件的作用

eyeBoard：类似于日程记录功能，也可以当作日记本，所有写入的东西都自动记录，随时可以翻查；

eyeCalc：计算器，只能进行简单的计算；

eyeCalendar：日历，并有文本框记录安排与计划；

eyeEdit：文本编辑器，强于Windows记事本但弱于Word。类似Windows写字板，可记录为HTML格式；

eyeHome：上传文件到服务器并进行管理。虽然这是模拟的网络操作系统，但目前毕竟基于本地系统，因此提供文件上传也可以理解。对于真正的网络操作系统这就没必要了；

eyeInfo：显示系统属性，包括授权信息；

eyeMessages：该主机中其他用户给你的信息，你也可以发信息给其他用户。这里是很明显的Unix/Linux特征，2个用户可以同时登录并相互交流；

eyeNav：浏览器。可在地址栏输入关键字搜索，并支持书签功能；

eyeOptions：系统设置，包括壁纸（主题）、更改密码、root用户添加/删除用户及更改域名；

eyePhones：通讯簿，可记录联系人信息；

eyeApps：管理组件在Dock上的显示，安装新的组件。

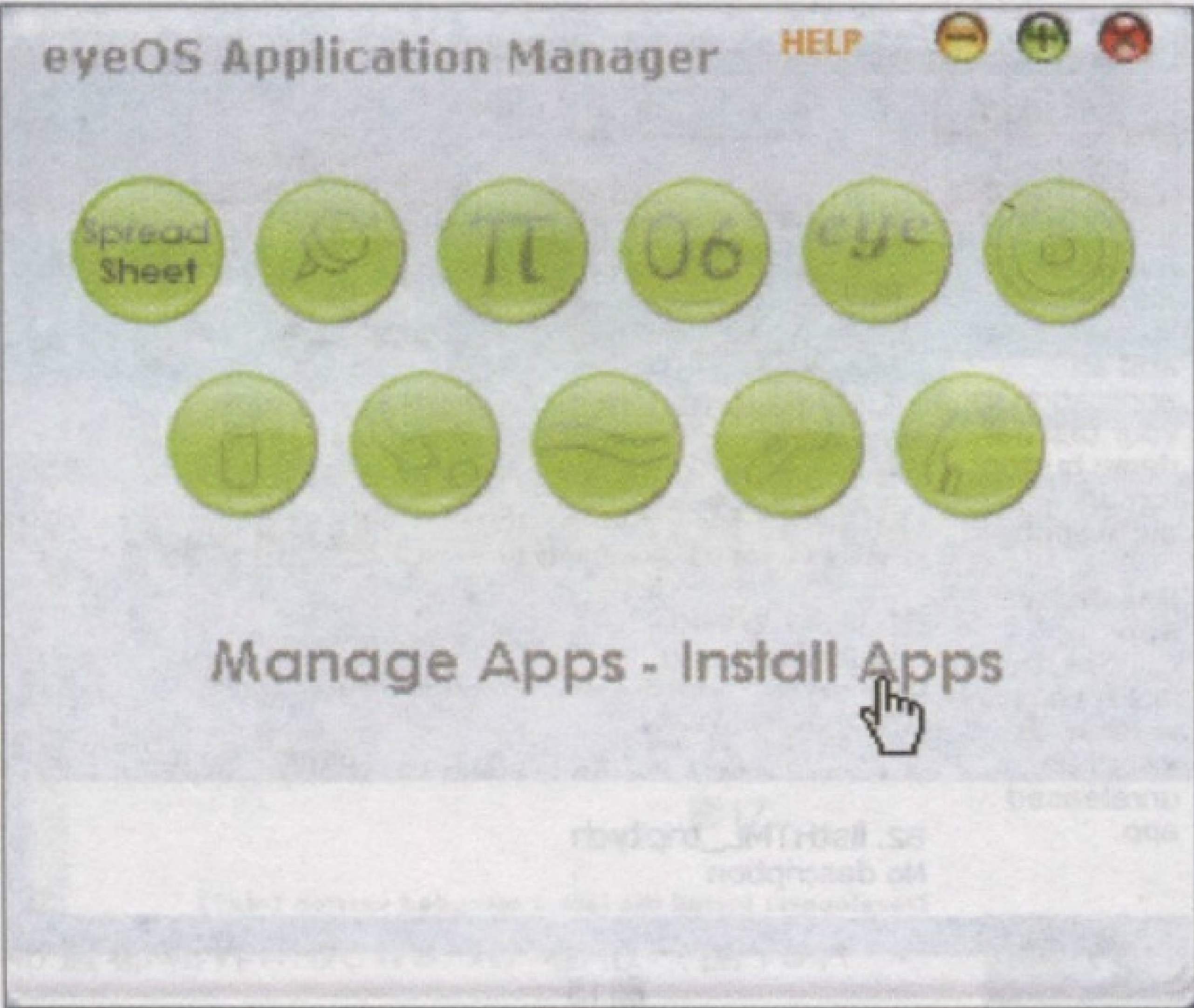


图6

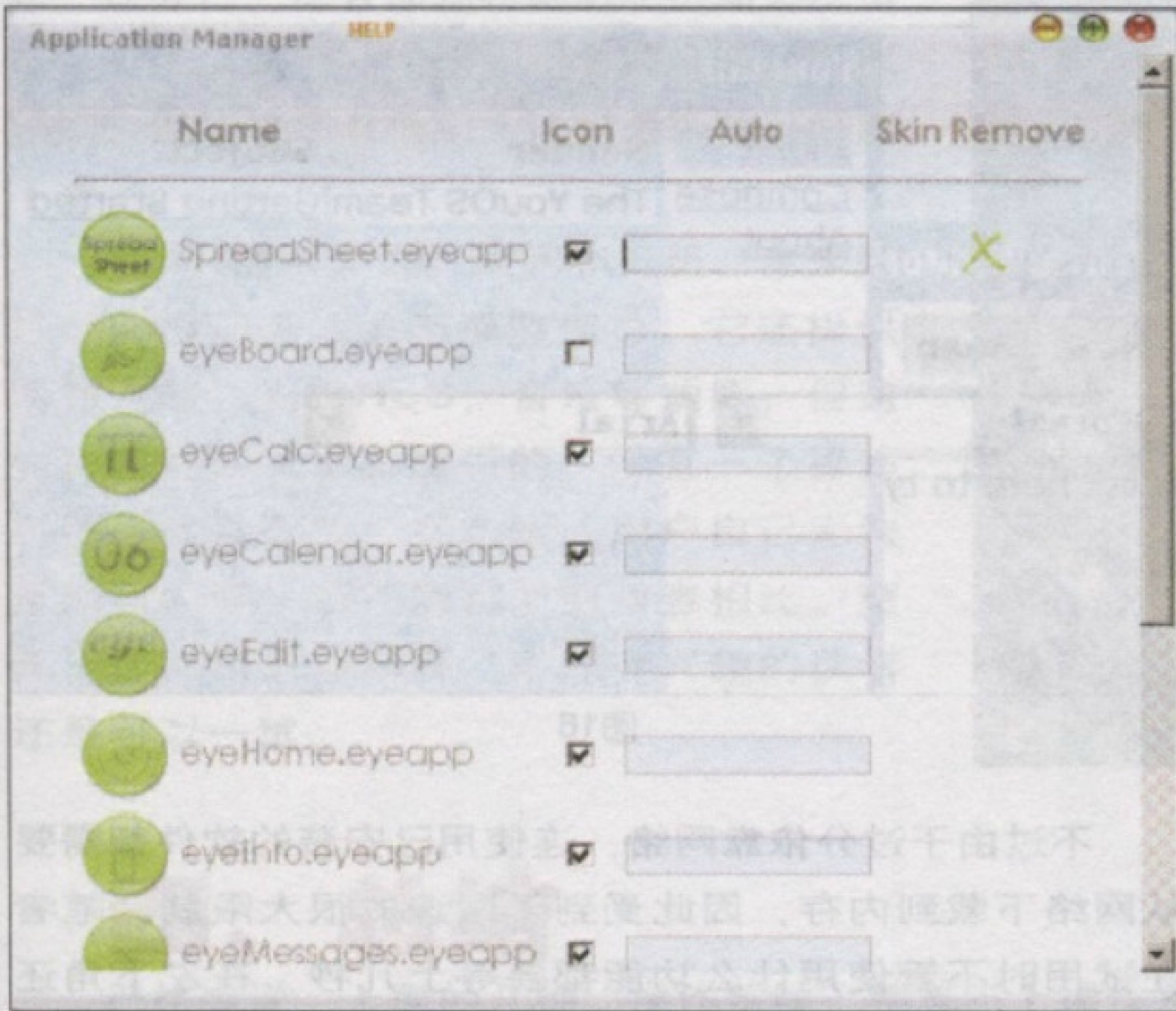


图7

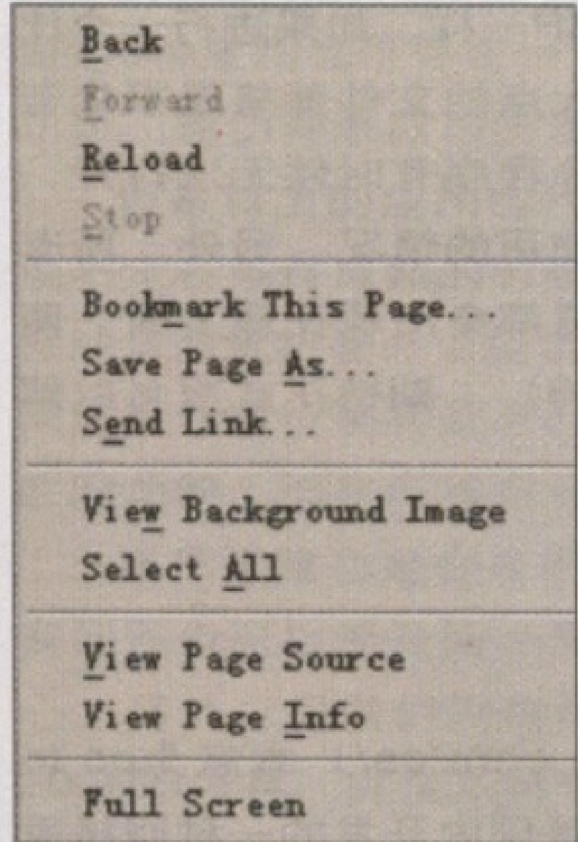
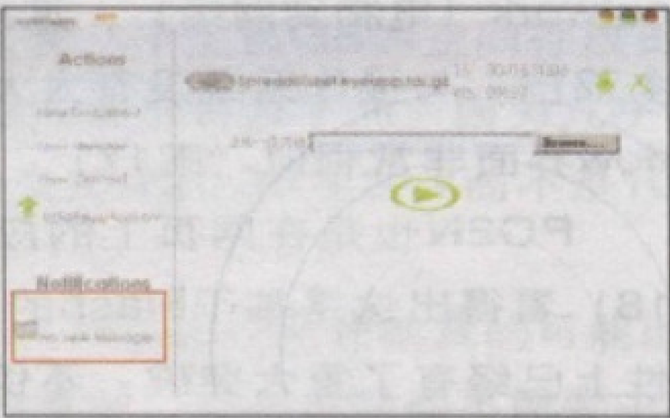


图8

作为操作系统，eyeOS的缺陷也很明显：1.对于执行错误的步骤没法退回上一步，而只能关闭后重新开始；2.所有组件都必须通过Dock栏打开，没在Dock上显示的组件就不能使用；3.由于基于网页，所有右键菜单都是浏览器菜单（图8），因此在系统中毫无用处，不过这点并不那么重要。当然，eyeOS的特点也是有的，例如eyeHome功能界面也能打开eyeMessages界面（图9），这类相互的链接在多处存在，看来考虑到了使用的方便。对于习惯了Windows的用户，这种链接会很熟悉。


图9

如果你下载文件安装，那么这个网络操作系统实际上是在本地（一般安装在C盘根目录），以本地机为服务器，因此上传文件和所有信息实际上还是保存在本地。一旦将服务器移植到网络上，所有的信息都会存放于网络，执行很多功能都会受到网速限制，要体验的话可访问http://www.eyeos.info/，注册后登录。这个站点实际上与本地版没有大的区别，只是由于用户没有root管理员的权限，所以不能创建新用户也不能设置域名，其他便没有限制了。

二、YouOS

如果想体验更真实一点的网络操作系统，可以试试YouOS（图10，http://www.youos.com/）。在主页上可以直接免费注册，之后登录进去就可发现很简单的系统桌面，你把它看成模仿Windows也可以，只是任务栏和开始菜单放到了上面而非下面。

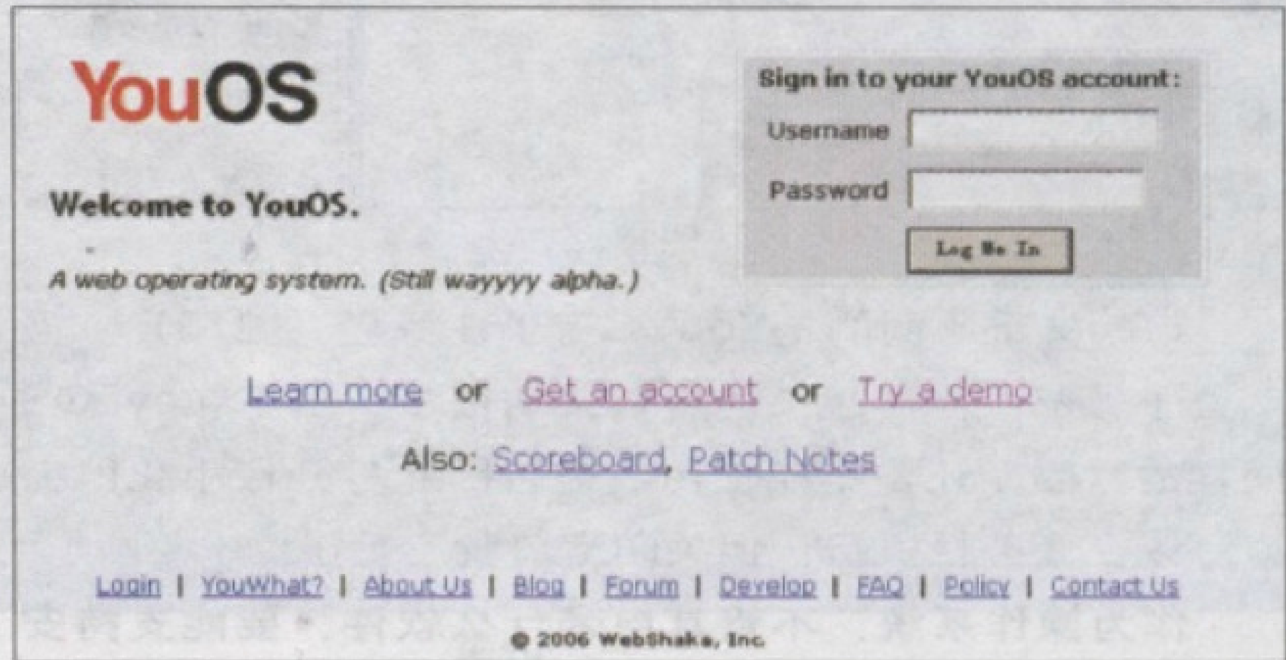


图10

点击左上角的Stuff按钮可以打开“开始菜单”（从布局位置上看更像Mac OS，只是没有Dock栏）。这个开始按钮包括了系统支持的所有功能。首先当然是系统自带的聊天、RSS和邮件客户端等工具，可能为了模仿Linux，还专门提供了一个Shell（图11），可以用命令行输入操作，不过对于用惯Windows的用户此项意义不大。



图11

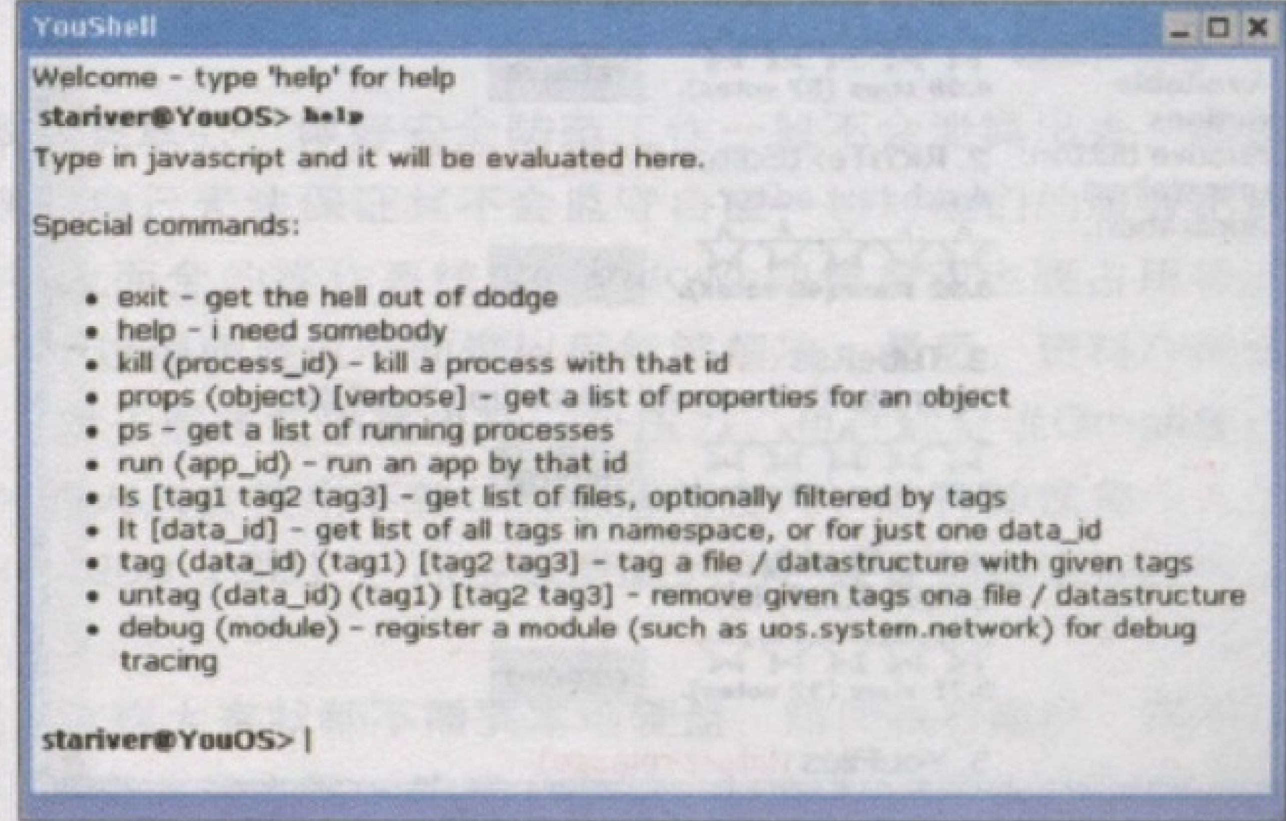


图12

YouOS中部分组件的作用

Chat：聊天工具；

FlickRSS/TubeRss：RSS工具；

RichTextEditor：文本编辑工具；

YouBrowser：浏览器；

YouBuddy：即时聊天工具；

YouFiles：文件管理；

Youmail：邮件客户端，比较简单；

YouShell：命令行工具；

YouSticky：桌面便签；

Add/Remove Apps：安装/删除程序；

My Account：账户管理，可输入个人信息、更改密码及邮件地址及移动电话；

Close All Apps：关闭所有窗口。

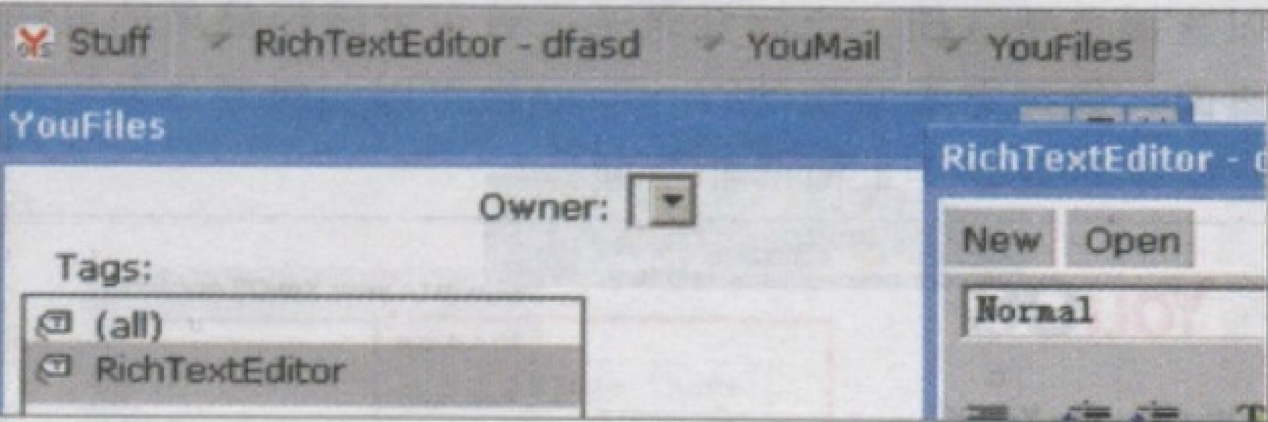


图13

与eyeOS不同的是YouOS有了任务栏（图13），虽然位于上部，但看起来还是要亲切很多。出于和eyeOS同样的原因，还是不能使用右键，因此打开最小化的窗口可以在任务栏执行，但关闭窗口就不行了。

作为操作系统，不管其自带什么软件，要能支持安装/卸载其他软件才是最重要的。YouOS的程序安装要简单一些。首先打开Stuff按钮的菜单选择"Add/Remove Apps"，在"Install"界面可以选择卸载已安装的软件（图14），选"Add New"会自动连接到网络，用户可以搜索提供的软件并直接点击"Install"安装（图15）。从这个步骤看，YouOS作为网络操作系统要比eyeOS更加纯粹一些，除了现阶段无法避免地依赖于其他操作系统存在外，不需要依靠本地的存储资源。

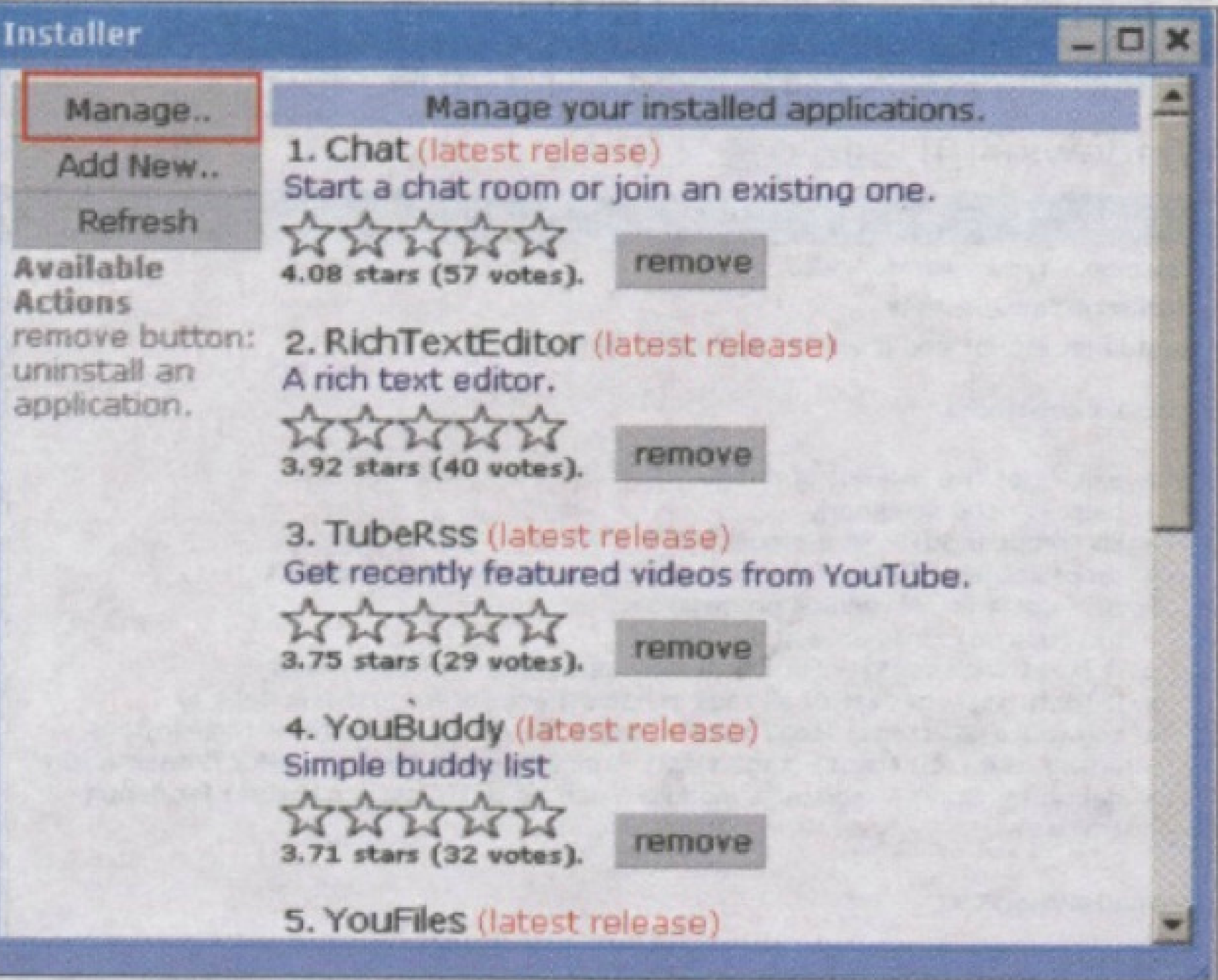


图14

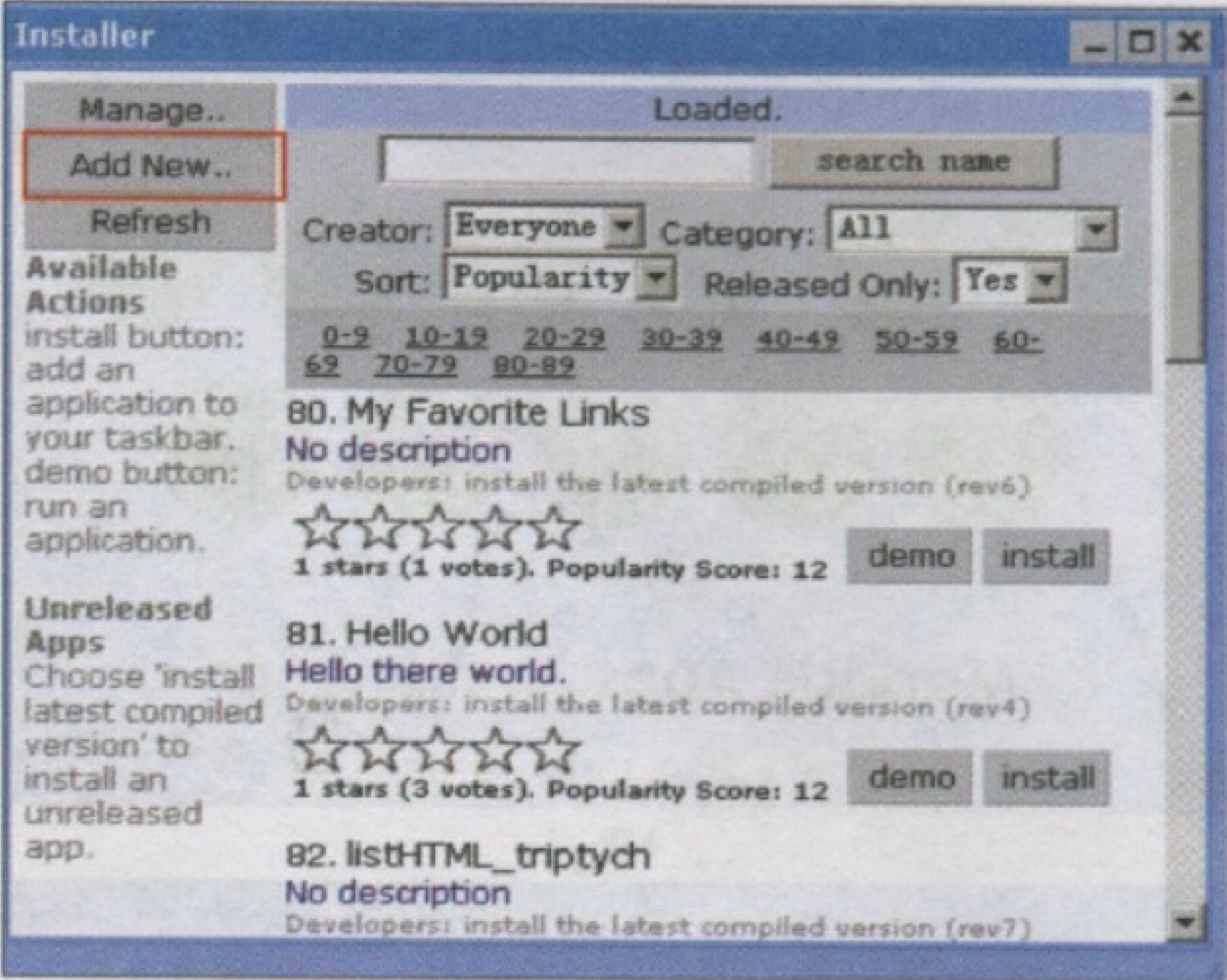


图15

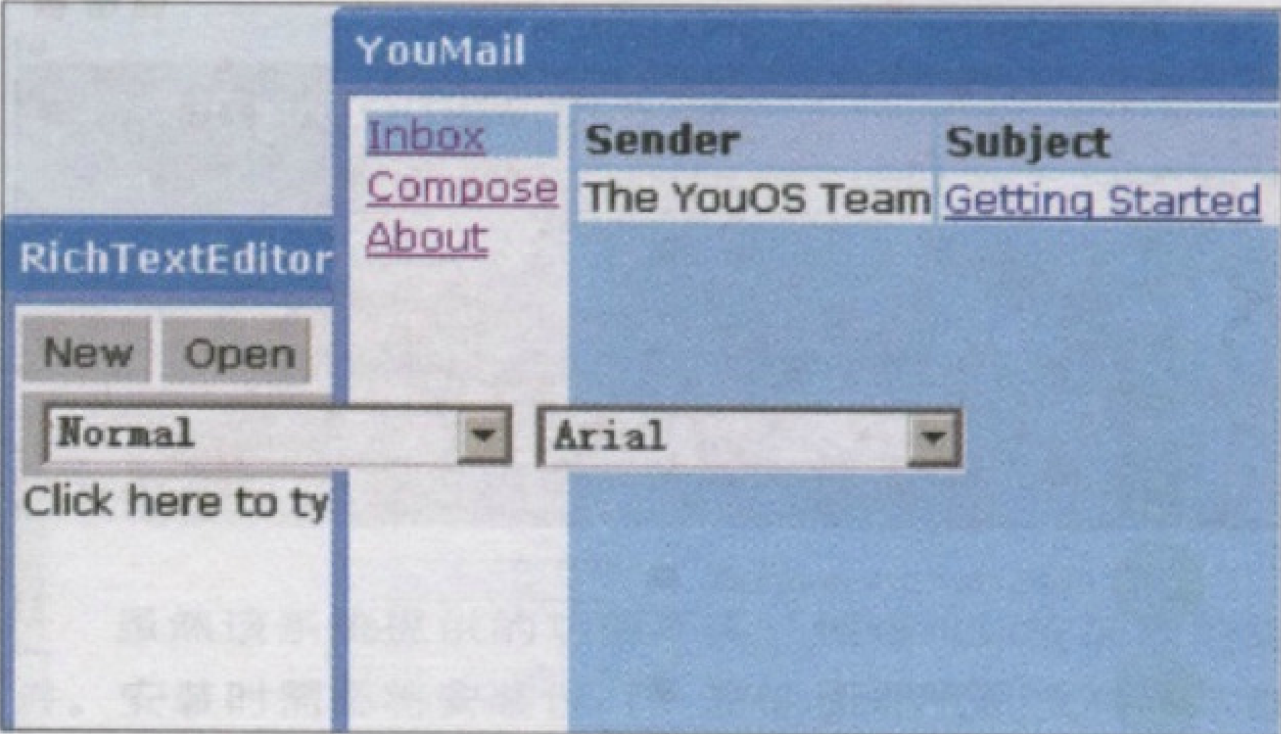


图16

不过由于过分依靠网络，连使用已安装的软件都需要从网络下载到内存，因此受到了网速的很大限制。笔者在试用时不管使用什么功能都要等上几秒，在左下角还能看见下载App的说明，而拖动窗口移动更是一个需要耐心的活，就像在586上执行WinXP一样。如果进行一个比较复杂的操作，或者打开一个大点的文件那将是很痛苦的。另外，笔者试用时发现部分程序有时候无法打开，再次登录发现整个系统都无法使用的情况，另外，所有的下拉菜单不管该窗口是否激活都会出现在最上面，两个窗口重叠时会产生干扰（图16），期待正式版可以解决这些问题。

三、PC2N

PC2N（http://www1.pc2n.com/os/）本意为pc to network（电脑到网络），这只是国内开发的一种网络服务而已，与操作系统没有太大关系，但是却做得和Window界面非常相似（图17），甚至登录、注销都相同。

PC2N也是在网页上的应用，不过从右键菜单（图18）看得出这是基于Flash的。实际上现在Flash在交互性上已经有了重大突破，不仅仅是别人做出来后只能看不能说的花瓶。在首页直接注册用户然后登录，其桌面



图17

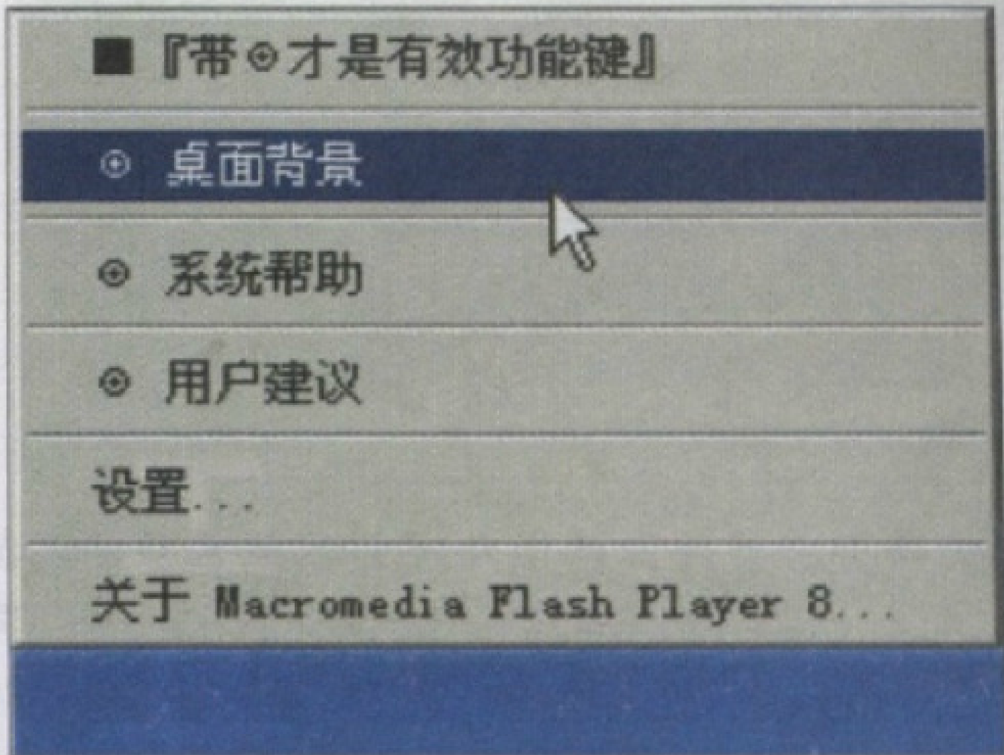


图18

布置都和Windows XP相似（图19）。PC2N仍然有右键问题，不过要稍微好些，在“任务栏”还有部分右键功能例如更改壁纸。这里存在一个问题，虽然点击图片可以预览，但即使不点确定，这张壁纸就已经定下来了。

PC2N提供天气、时间和日历，本来是好事，但却无法关闭那些窗口。它还提供网络空间，支持RSS、音乐等功能，但这些功能都是其本身提供的，没有一个操作系统必须具有的扩展功能，用户自己无法添加新内容，还不能和前面两者相比，更算不上网络操作系统，不过有兴趣的读者还是可以一试。


图19

四、总结

严格地说，上面的几种“操作系统”都算不上操作系统，而只能算桌面或网络应用。因为没有一款操作系统是建立在其他操作系统之上的。即使Win98依靠DOS启动，但之后会接手所有管理功能。由于建立于其他系统之上，上面的3种应用也不存在一个操作系统需要的硬件配置管理功能，也就没有内存、CPU和其他硬件管理等，也没有安全功能，模仿得最成功的还只是软件管理功能。

但是以上的应用也代表了一种趋势。现在Google和微软通过Google Live和Windows Live都在开发网络应用，说不定在条件成熟的时候会公布网络操作系统，特别是Google本身就依靠网络存在，要在操作系统这个非常重要的领域与微软抗衡必须剑走偏锋（通过很早以前IE和网景之争就可以看出，谁掌握了操作系统谁就有了主动权）。而且网络操作系统确实是可行的，一般PC中硬盘与主板依靠一条数据线连接，在技术成熟的时候，完全可以在主板集成联网功能，而将网线当作数据线获取数据就行了。

当然困难也是存在的。一是用户毕竟对存放在本地的数据更放心，做好安全防范工作一般不会泄露出去，即使有问题也可以断开网络慢慢清理。但是对于网络硬盘服务商，自己无法保证其不会监守自盗，也对他们的服务不放心。另外，目前的网络带宽还难以支持网络操作系统。现在大而全的操作系统如Windows即使启动也要占用将近200MB内存，完全从网络下载这启动时间就可能让人哭死，不过很明显这个问题以后能够解决。最后，资料存放确实也是个问题，每个人都需要几十上百GB的空间存放资料，对于服务提供商也是一个压力。也许你会说Gmail现在就提供2GB的空间，但邮箱和硬盘资源不同，因为几乎90%的人只会使用不到10%的邮箱空间，这样即使每个人分配2GB空间对于100个人也只需要20GB左右，而不是100×2=200（GB），而多数电脑的用户硬盘都能用掉80%以上吧？

等到这些问题都解决了，网络操作系统就真的可能出现，这样大家就都不需要本地硬盘，随便找台电脑，使用你的账号登录，进入你设置的系统，所有资料都不需要中转，确实非常方便，笔记本电脑也许就显得多余。我们完全可以期待这一天的到来。

工具快报

Windows Vista再次跳票！在大家翘首以待今年10月份Windows Vista的发布时，微软却突然给我们一个“晴天霹雳”——Vista将延期至2007年1月份。微软的官方解释是“我们只是需要更多的时间来解决一些安全问题，测试并使之更加完美”。虽然Vista延期的消息让我们感到些许沮丧，但有理由相信明年发布的正式版会带给我们惊喜。虽然有人宣称还要坚持使用Windows XP，但是看看Windows 98现在的“悲凉”处境，不难想像几年后Windows Vista必将大行其道，完全替代Windows XP，这就是更新的力量。

■河北 李岩

本栏目推荐的所有软件均可在“华军软件园”《大众软件》合作专区下载，专区首页：http://www.newhua.com/popsoft/。



宝剑出鞘——Foobar2000

□类型：音乐播放　□版本：0.9
□大小：1.53MB　□性质：免费
□平台：Win2000/XP
□主页：http://www.foobar2000.org
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200609/foobar2000_0.9.exe

Foobar2000是由Winmap的原主要开发人员编写的一款小巧强悍的音乐播放软件，凭借其简洁明快的用户界面和强大丰富的功能，成为近两年最受欢迎的新兴音乐播放软件。程序体积小巧、对系统资源占用少，具备高度的可定制性和多种实用功能，音质也很好。虽然它的界面十分朴素，但是相信你在了解其开发者离开Winmap的原因（不满Winamp只注重外表，在音频处理功能上并无太大改进的开发理念）后，就不会发牢骚了——毕竟软件的品质还是最重要的。在经历了10余个Beta及RC版本的测试后，最新的0.9正式版终于隆重发布。新版本提供了开放式组件构架，允许第三方开发人员进行各种功能改进和补充；对各种多媒体文件格式的支持更为完整；对用户界面架构进行了重写，去除了一些多余或者很少用到的功能；新增媒体库功能；改善了播放清单管理，处理大量曲目列表效率更高；优化了软件运行速度；在参数选择中新增了文件关联设置页面；改善了对音乐CD的支持和软件的安全性；另外，对内存占用更低。

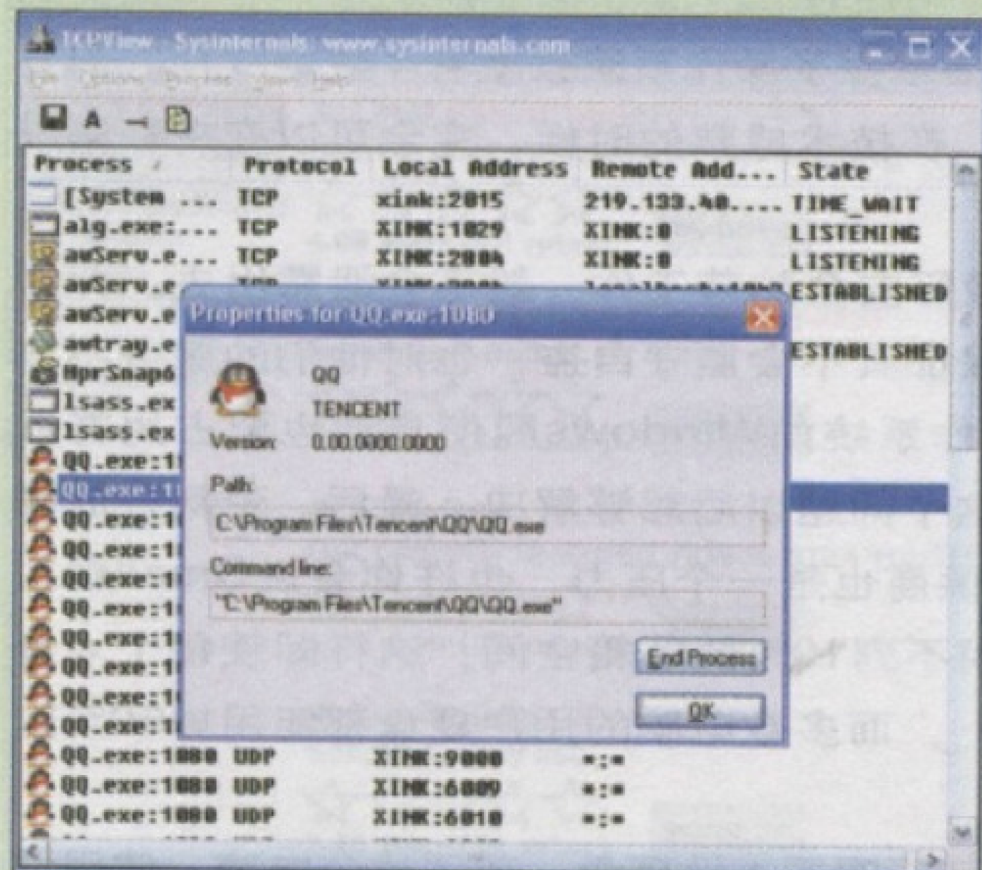




Foobar受到了音乐爱好者的欢迎

忠实的PC哨兵——TCPView

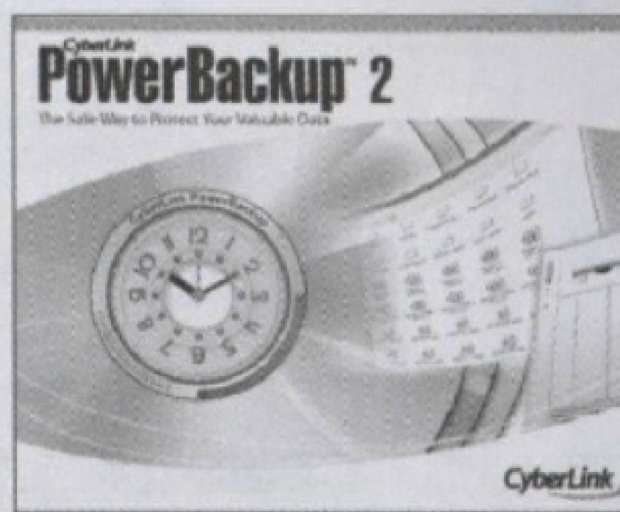
□类型：系统增强　□版本：2.4
□大小：82.6kB　□性质：免费
□平台：Win98/NT/2000/XP
□主页：http://www.sysinternals.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200609/TcpView.zip



安全永远是重要的

也许你安装了反病毒软件或防火墙，但是面对目前手段越来越高超的黑客和越来越隐蔽的木马程序，也总会感到一些不安。今天给大家介绍的TCPView就是一款优秀的Windows进程和网络连接查看工具，通过它可方便地监控本机当前运行的进程、开放端口、远程连接和当前状态，并对可疑进程进行关闭操作。软件大小还不到100kB，而且还是款绿色软件，对系统的资源占用极低。其使用非常简单，用鼠标右键单击所选进程，选择“Process Properties”即可查看该进程的程序路径和命令行属性，对可疑的进程则可进行关闭和断开连接等操作。相信有了这款方便的小工具，你就不必再担心被“黑”了。

有备无患——CyberLink PowerBackup

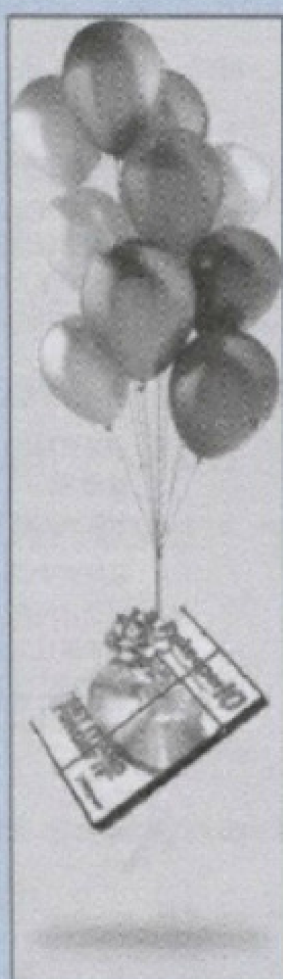


□类型：系统增强　□版本：2.5
□大小：25.3MB　□性质：共享（30天试用期）
□平台：Win98 SE/2000/XP
□主页：http://www.cyberlink.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200609/cpb.rar

在面对计算机病毒、特洛伊木马和间谍软件等各种安全威胁时，做好PC重要文件的备份就显得非常重要。CyberLink PowerBackup是由著名的视频播放软件PowerDVD的开发公司CyberLink推出的一款优秀备份工具，可帮你轻松完成安全可靠的备份工作。它的操作非常简单，只需4个简单的步骤即可轻松备份档案、资料夹以及应用程序相关资料。具备高级档案筛选功能，可保留重要的档案并删除无须备份的内容；使用定期安排工具，可自动备份重要资料，可备份资料于任何DVD光盘；支持密码保护设定，可保护个人重要资料不受他人窃取。软件提供完整、差异和递增3种备份方式，具备灵活的存储功能，可将备份文件分割成指定大小的分割档案，支持各类型储存装置，可对备份数进行压缩。最新的2.5版增强了对IE中的收藏夹和Cookies、Outlook中的邮件档案夹、设定和通讯簿等资料的备份和还原功能；新增烧录串流技术，可压缩资料并快速直接导入光盘；改进了档案筛选功能，可更加快速地保留重要档案；提供对蓝光光盘备份的支持。在备份的过程中即能产生单独的EXE备份执行档案，无须通过程序也能单独执行还原操作。


有了备份便会对数据放心很多

磁盘碎片整理利器——Diskeeper 10

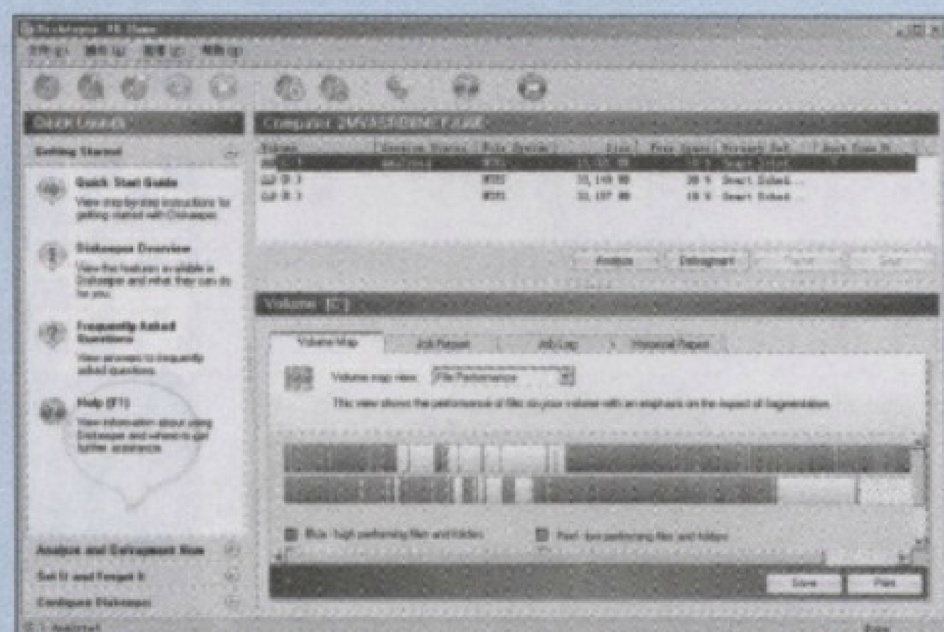


□类型：磁盘碎片整理　□版本：Home Edition 10.0
□大小：19.2MB　□性质：试用（15天试用期）
□平台：Win98/2000/XP
□主页：http://www.diskeeper.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200609/DKenTRH92Xi10_0_593.exe

Diskeeper是一款经典的磁盘整理工具，Win2000/XP操作系统中附带的磁盘碎片整理程序就是其精简版本。它能整理Windows加密文件和压缩文件，可自动分析磁盘文件系统，安全、快速地进行整理。可选择完整整理或仅整理可用空间，保持磁盘文件的连续性，加快文件存取效率。具有计划整理磁盘功能，可设定整理磁盘的时间表，时间一到即可自动进行磁盘维护。在Diskeeper诞生10周年之际，其开发公司发布了最新的Diskeeper 10。

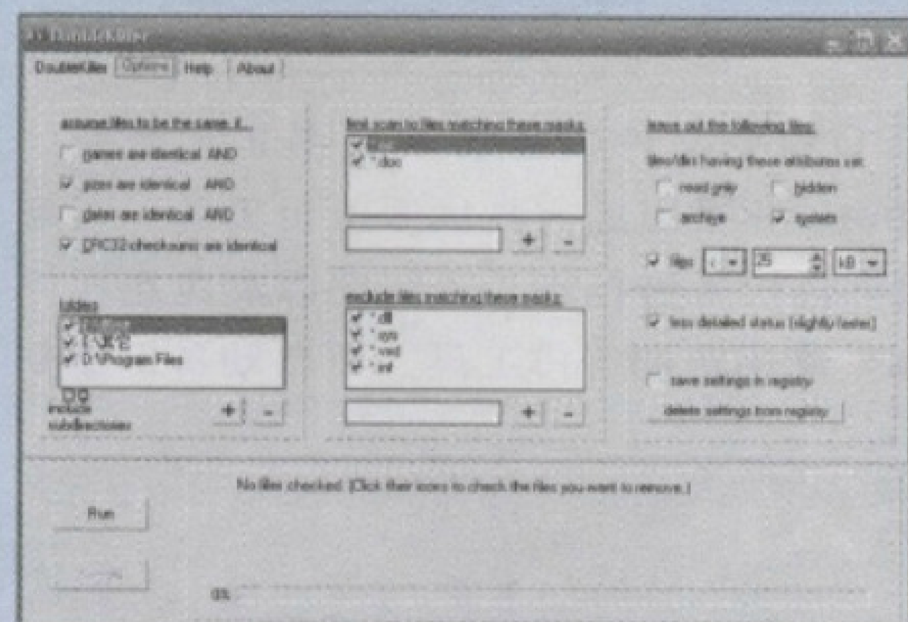
新版本最主要是加入了对I-FAAST（智能文件存取顺序技术）的支持。这个新一代磁盘性能加速技术可允许用户获得更好的存储性能，预期可获得10%～80%的磁盘碎片整理性能提升。在使用Diskeeper 10整理磁盘后，你会发现无论是登录Windows、访问数据还是载入应用程序的速度，都有一定的提升。在Diskeeper问世10周年之际出品的Diskeeper 10，是迄今为止最让用户感到惊喜的力作，推荐大家下载使用！

点评：虽然不能说“十年磨一剑”，但Diskeeper 10绝对是当今无可争议的磁盘碎片整理工具中的“王者”。


比Windows自带磁盘整理可强多了

重复文件“杀手”——DoubleKiller

□类型：系统增强 □版本：1.6
□大小：392kB □性质：免费
□平台：Win9X/2000/XP
□主页：http://www.bigbangenterprises.de/en/doublekiller
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200609/doublekiller.zip


总算可以省出磁盘空间了

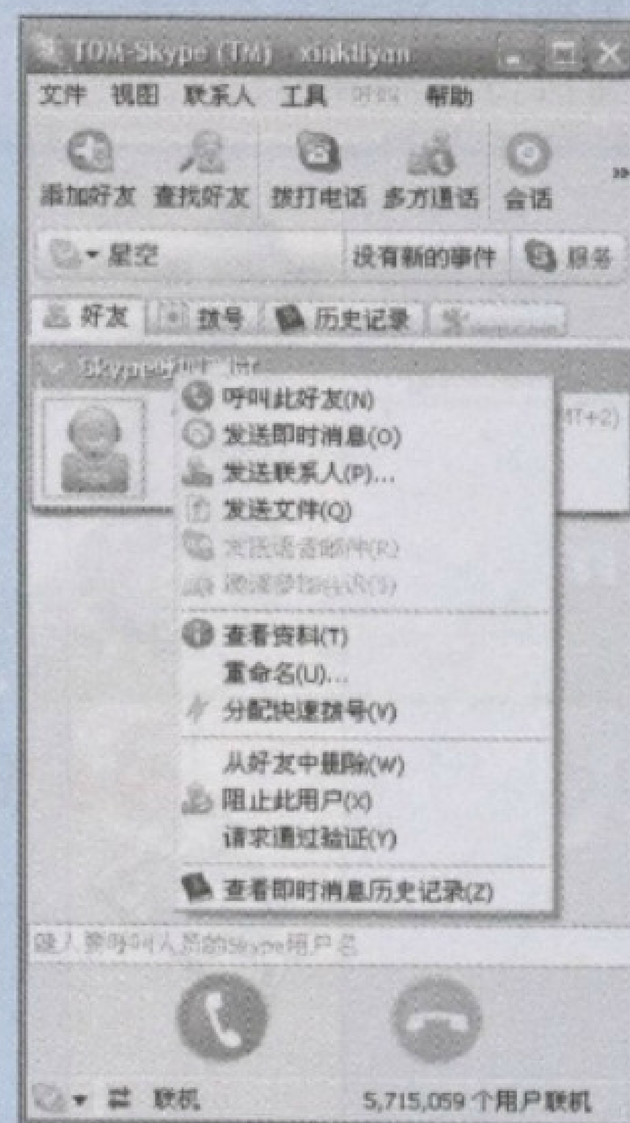
电脑用久了系统中难免会产生很多垃圾文件，其中很大一部分是“重复文件”。重复文件产生的原因很多，如重复下载的软件、同名音乐文件、文件复本、相同内容的不同名文档等。而在面对这些让人头疼的重复文件时，常用的垃圾清理工具就不那么好使了。今天给大家推荐一款专门用来解决这个问题的工具软件——DoubleKiller，利用它可帮你快速准确地清理电脑中的大量重复文件。软件的使用有些另类，需要在Option里进行详细设置——先选择判断重复文件的标准，有文件名相同、文件大小相同、修改日期相同及文件CRC32检验相同等4项。然后选择待搜索文件夹、要搜索的文件后缀和忽略搜索的文件后缀类型，再设定忽略搜索特定属性的文件（如默认选中的System就是系统文件，防止误删），还可选择不显示扫描状态以加快速度，最后按下Run即可进行扫描。扫描完毕后，会提示你是选择移动还是删除发现的重复文件。软件使用起来非常简便，推荐有需要的朋友试用。

明日朝阳——Skype

□类型：即时通讯 □版本：2.0简体中文视频版
□大小：9.81MB □性质：免费
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□主页：http://skype.tom.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200609/Tom-SkypeSetup.exe



Skype是一款在近两年迅速走红的即时通讯工具软件，凭借其清新的界面、丰富的功能和简便的操作，其用户数量正在迅速增长，目前注册用户近2500万。它不仅赢得了全球几千万用户的青睐，也得到许多知名厂商的追捧——几乎用不了多长时间，就能看到关于Skype公司与一些知名厂商签署合作协议的新闻。Skype采用了许多先进的技术，如P2P技术、语音技术、穿透防火墙技术、加密技术等，其安全性和稳定性值得称道。近日，酝酿许久的Skype 2.0终于正式发布。新版本对界面进行了优化设计，采用更加友好漂亮的图标、按钮以及动画效果；新增免费视频通话功能，可实现速度流畅、画面清晰的面对面通话效果；对语音通话功能进行了优化，支持呼叫转移功能，可把在Skype上接收到的呼叫转移到任意手机、固话甚至其他Skype账号上；为Outlook和IE增加了实用的Skype工具栏，可从E-mail及网页上直接发出呼叫；还新增了好友分组和签名消息及在线Radio功能。


网络电话方便还免费

看漫画必备——Hamana

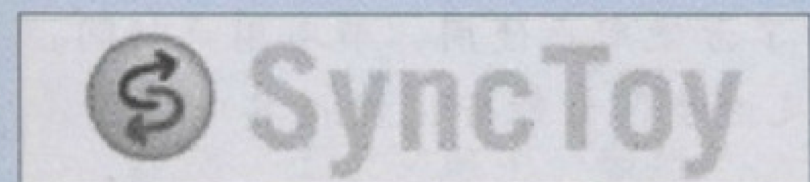
□类型：图像浏览 □版本：1.47
□大小：2.69MB □性质：免费
□平台：Win2000/XP
□主页：http://miyano.s53.xrea.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200609/hamana.rar

随着网络逐渐进入每个人的生活，很多人都会在网上找到自己喜欢的东东，像笔者一样的漫画爱好者就能下载到自己一直没能收集到的经典漫画作品。由于漫画的版面原因，用一般的

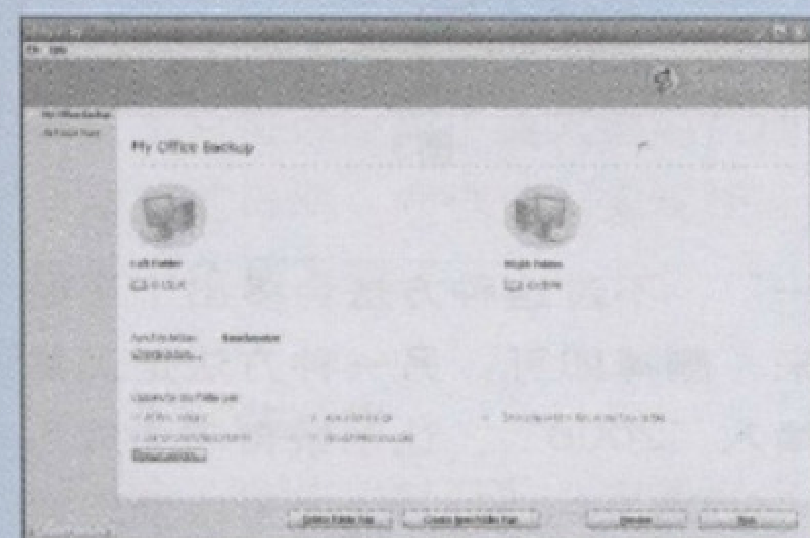
图像浏览器观看会觉得不习惯，这里就给大家介绍一款专门针对漫画浏览设计的看图软件。Hamana是一款优秀的图像浏览工具，基于DirectX设计，具备多种强大功能。如放大镜、影像强化、宽屏幕多页同时显示、3D特效翻转、翻页特效、看图滤镜等，甚至还可直接从压缩文件中读取漫画图片。它对各种文件格式的支持也很全面，支持bmp、gif、jpg、png、ico等多种图像格式，支持cab、rar、7z、arj等常用压缩文件格式。另外，还可自动调用系统已安装的解码器对各种常用视频进行播放。如果你是一个忠实的漫画爱好者，强烈推荐你使用Hamana来重温过去的美好时光！


看漫画当然要选最舒服的看法

数据同步好工具——SyncToy



□类型：同步工具　□版本：1.2
□大小：921kB　□性质：免费
□平台：WinXP SP2
□主页：http://www.microsoft.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200609/STSetup.msi


数据同步对于智能手机及PDA有很大用处

随着网络和各种数码设备的普及，每天都有大量的新文件从DC、DV、电子邮件、手机、PDA和笔记本电脑等设备中传送过来。越来越多的用户使用不同的文件夹、不同盘符甚至不同的计算机（如笔记本和台式机）来存储和接收文件。然而，管理成千上万的文件很大程度上仍然是手工操作，有时必须从一处复制文件，甚至还需在两个存储区域同步文件。微软专门为WinXP用户提供了一款小巧的文件同步工具——SyncToy，利用它可帮助用户处理像复制、移动和不同目录之间的文件同步等工作。软件操作界面非常清爽，具备高度的自定义功能。操作简单，只需根据需要点击几次鼠标进行设置，就能快速完成工作。SyncToy不仅可同时管理多个目录，还能对两个目录进行合并操作，功能非常强大。对它感兴趣的朋友不妨试试吧。

软件升级快报

Nero CD-DVD Speed：业界公认的最佳光驱/盘片测试工具。新版本增加了创建光盘功能，在主界面新增了“选项”按钮，新增了设置优先权选项，极大改善了镜像刻录引擎，为刻录镜像文件增加了菜单快捷方式，改善了擦除功能。在光盘质量测试中，新增了对明基和先锋一些新光存储设备的支持。下载地址：http://www.cdspeed2000.com/files/NeroCDSpeed_450.zip。

UltraEdit-32 v12.0：强悍的老牌编辑工具。新版本对FTP/SFTP功能进行了优化，能连接本地文件夹和远程文件夹，并在远程服务器和本地系统之间上传/下载文件。优化了查找/替换功能，改进了对Unicode的支持，可高亮显示所有找到的字符，用户工具和方案工具都增加到25个。增加了新的宏命令，改进了拼写支持。下载地址：ftp://download.ultraedit.com/uedit32c.zip。

Macromedia Dreamweaver 8.0.1 Patch：建立Web站点和应用程序的专业制作工具。该升级补丁修正了时有发生的Dreamweaver在几天后无法启动的问题；修正了Dreamweaver在通过本地/远程连接上传文件时，会对远程文件添加错误的时间戳问题。下载地址：http://download.macromedia.com/pub/dreamweaver/updates/dw_8/8_0_1/win/dw8_801_update_cn.exe。

NVIDIA PureVideo Decoder 1.02-196：由NVIDIA提供的DVD解码器。新版本支持高清晰反交错电视电影（需GPU兼容），修正了在Microsoft Media Center Edition 2005 Update Rollup2中的一个声道设置Bug。下载地址：http://download.nvidia.com/Windows/dvd_decoder/1.02-196/NVIDIA_PureVideo_Decoder_Trial_1.02-196.exe。

Macromedia Flash Player 8.0.24：Macromedia公司出品的Flash浏览器播放插件。新版本修复了一个可导致攻击者利用恶意SWF文件执行代码，并获得用户系统完全控制权的高危级漏洞。下载地址：http://www.macromedia.com/go/getflashplayer8。

Opera 8.53：小巧精悍的网络浏览器。新版本8.53在安全性方面进行了改进，修正了上一版本的各种Bug。下载地址：ftp://ftp.opera.com/pub/opera/win/853/zh-cn/ow32zh-cnzh-cn853.exe。

Microsoft Office Word 2003

Office应用实例之一

Office智能标记

■重庆 烟波

Office不但提供强大的功能让用户将文档做得更加优秀，还有不少功能是为了方便用户使用，节省用户时间。在各种软件都宣传有什么“智能”功能的时候，Office在这个方面已经有了长足进步，智能标记便是其中一项。

一、智能标记的简单应用

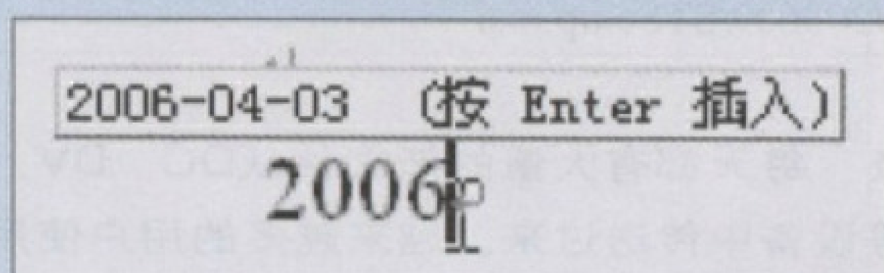


图1

也许很多人都已经使用到了智能标记功能，例如当你想要在文档结束时输入当前日期，在输入“2006”之后Office就会显示如图1，这时候只需要按下Enter键便可由软件自动完成。智能标记最早出现在Office XP中，安装时默认安装，所以大多数使用Office的人都会用到，只是很少人去关注而已。如果没有打开智能标记功能，可以点击菜单“工具”→“自动更正选项”，在“自动更正”窗口中单击“智能标记”选项卡，然后勾选“使用智能标记标识文字”即可（图2）。

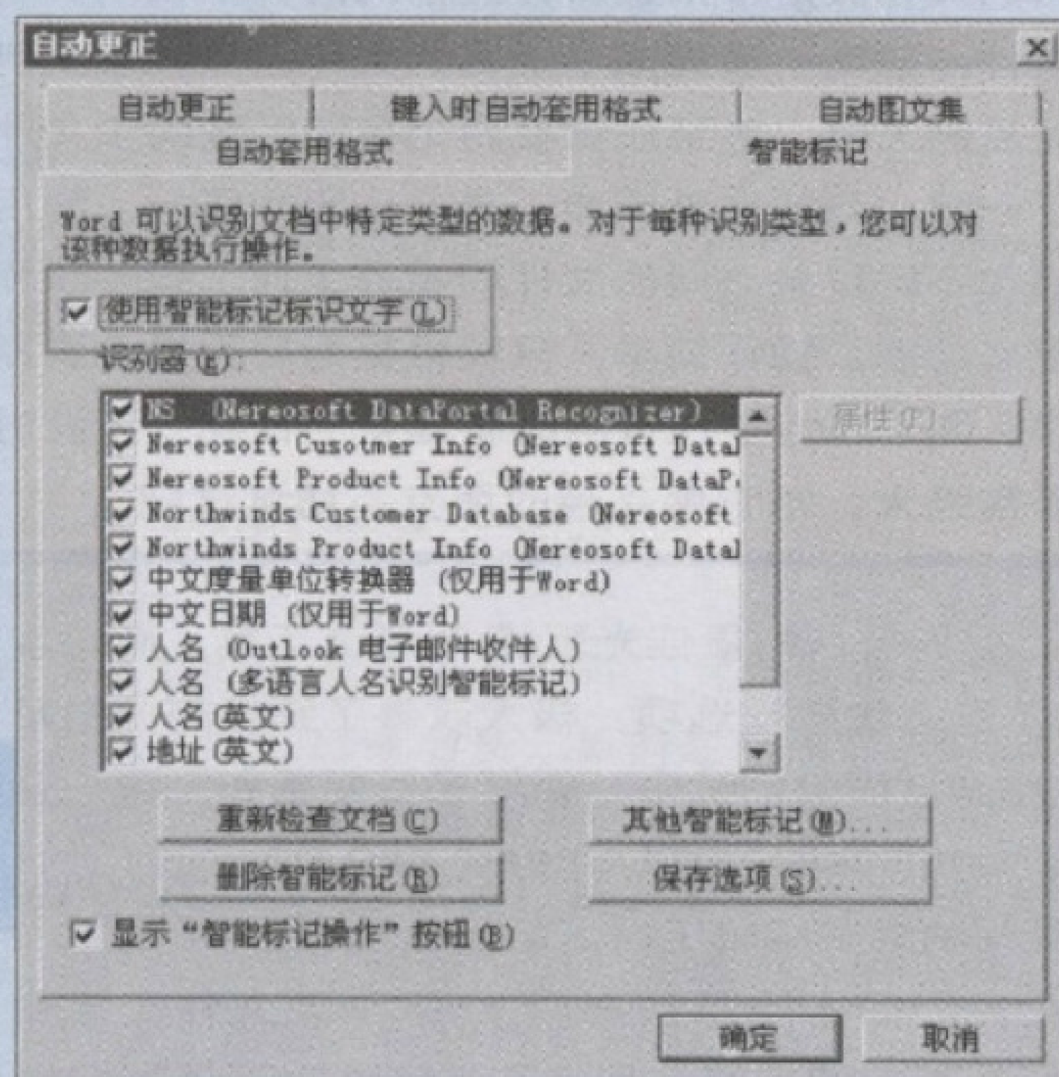


图2

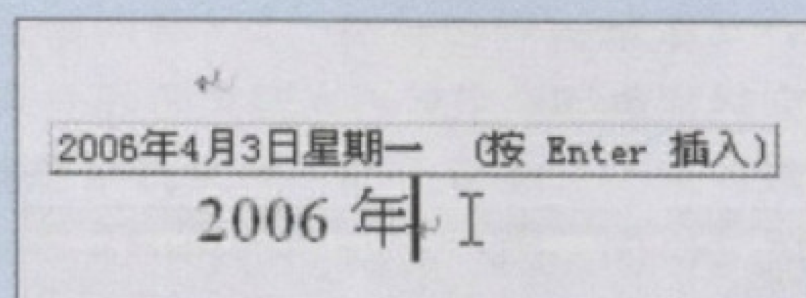


图3

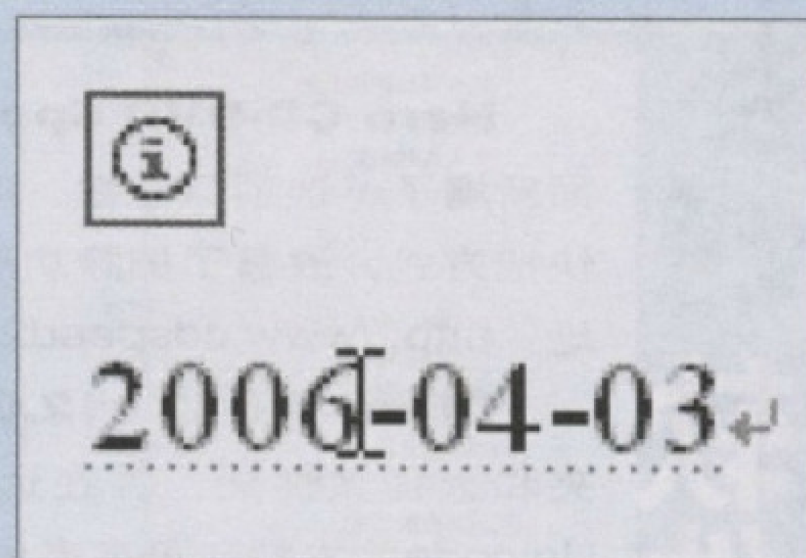


图4

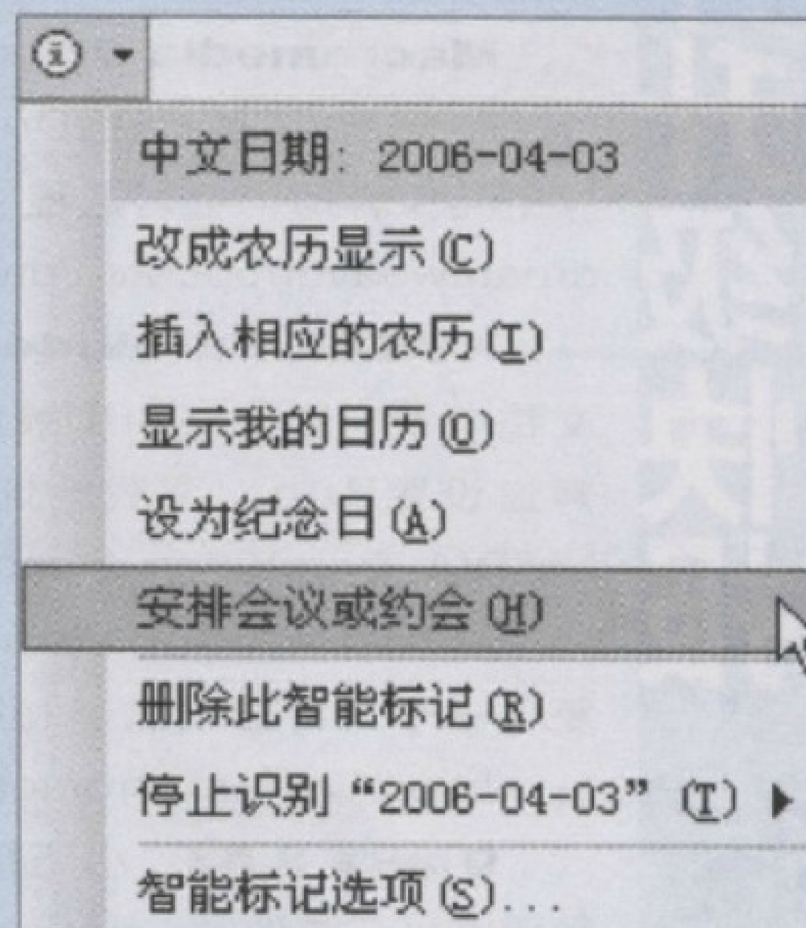


图5

什么是智能标记

“智能标记”是Office XP系列产品中普遍使用的一种快捷功能，是指在公式出错或者粘贴了新内容之后，可以快速对其进行调整。智能标记总是在需要的时候出现，一旦执行其他任务后则会消失，取而代之的是新的“智能标记”。智能标记可以分成两类，一类是基于操作的智能标记，如自动更正智能标记、粘贴智能标记等，它出现在Office XP的所有组件中。另一类是基于内容的智能标记，应用程序首先查找、识别和标记指定的内容，然后用户可以选择相应的动作进行操作。

1.日期

按照上面的方法，输入的时间应该为“2006-04-03”，如果你不想要这种格式怎么办呢？一种方法是输入2006后不管提示，再输入“年”字，这时提示就变成了如图3，再按下Enter便自动完成“2006年4月3日星期一”，不过这种方法会多出个星期来，删掉即可；另一种方法是仍然输入“2006”，让系统自动完成为“2006-04-03”，这时可以发现这行文字下方有一行浅浅的虚线，这时候只要将鼠标移至这段文字，在

文字的左上方就会出现一个小图标，这就是"智能标记"（图4）。点击这个图标就会显示智能标记提供的选项（图5），这时候点击"改成农历显示"便会显示出该日期对应的农历时间，虽然农历我们用得很少，但如果你需要查看当日对应的农历，就不需要打开万年历了，直接用Word就行了。

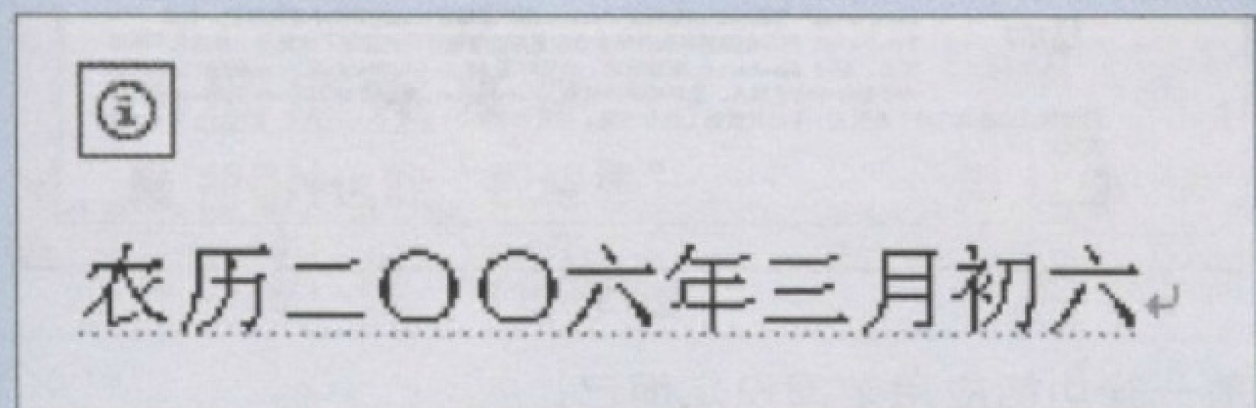


图6

当然，正式文章中一般是不出现农历的，继续改。即使是农历，Office仍然可以识别出这是日期，下面同样出现一行虚线（图6），再按同样的步骤，选择"改为阳历显示"，就能得到汉字的日期"二OO六年四月三日"了，不过还不能成为"2006年4月3日"。智能标记不只可以应用于输入当前日期这种省事的功能，对于非当前日期，同样可以实现相互转换，这样就真的相当于万年历互查了。

2.粘贴操作

除了自动完成日期，智能标记还存在于其他很多方面。当从其他文档中复制了一个段落，便会有一个"粘贴选项"的图标出现，点击便可选择是保留原格式还是只是复制文字（图7）。如果拷贝的内容中包含图片，还可以选择"匹配目标格式"，这样文字将变成新文档的格式而图片保持不变，不用重新设置，非常方便。不过这项功能只在刚复制后出现，一旦进行其它操作，该选项便消失了。

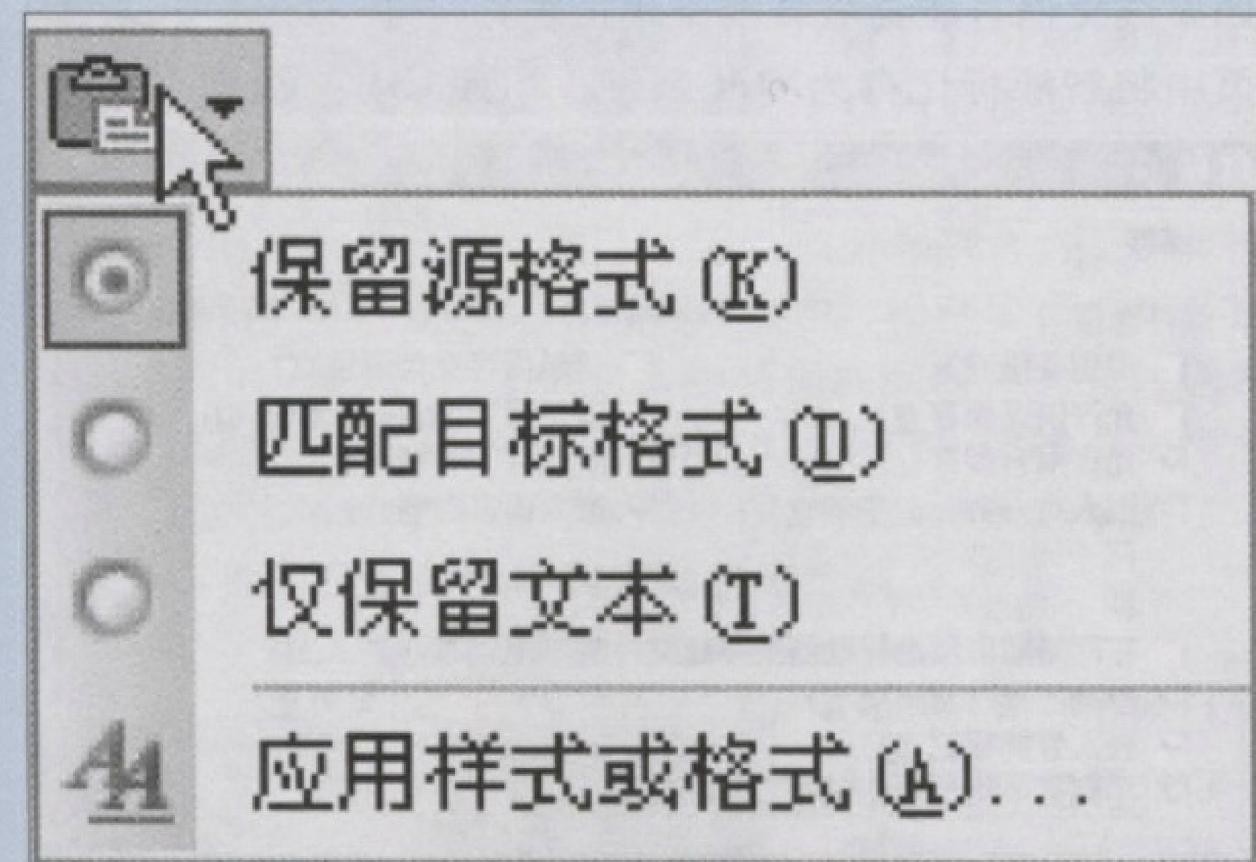


图7

3.自动更正

一般英文段落开始都会大写首字母，因此在Word中输入英文时，Word会自动将段首的小写字母更改为大写。这时候也会出来一个智能标记选项，可以更改回小写字母，同时还可选择取消自动大写的智能功能（图8）。再例如，在文档中输入一个网址，系统会自动识别并设置为超链接格式，但在纸质书刊的排版过程中并不需要超链接格式，这时我们就可以选择智能标记菜单中的"撤销超链接"选项使其还原为文本格式（图9）。

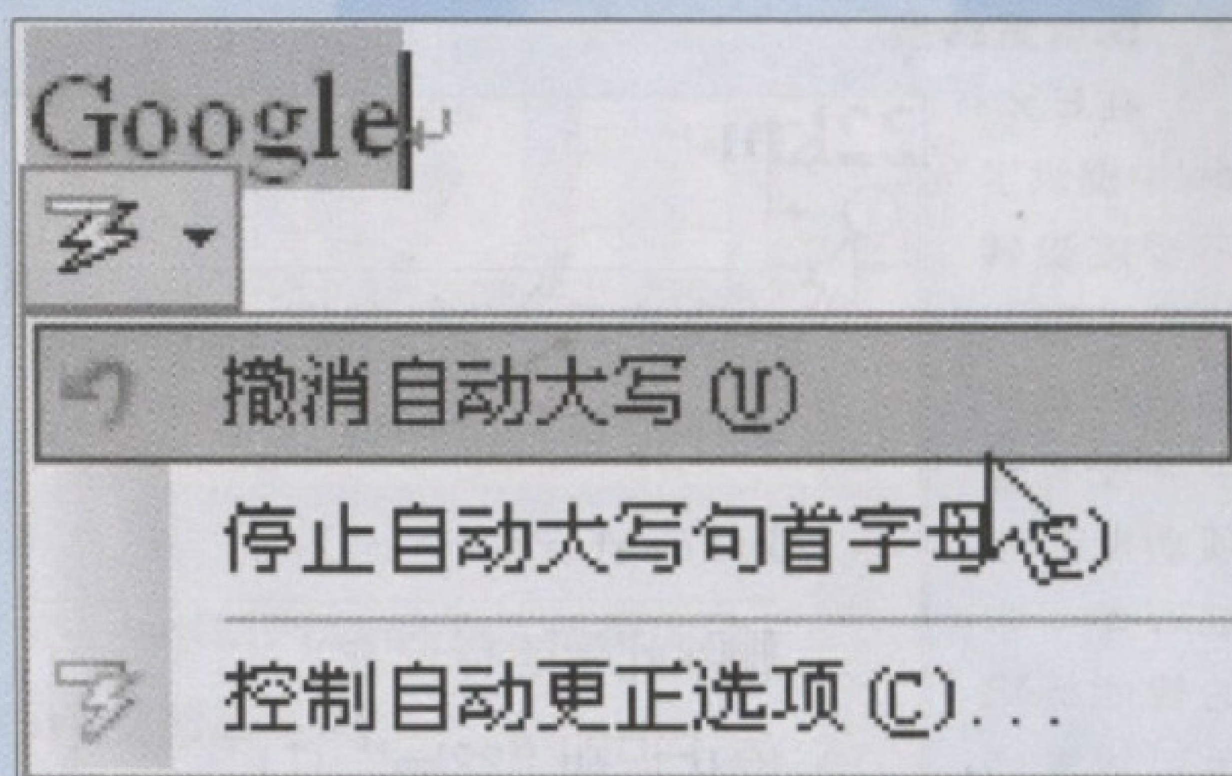


图8

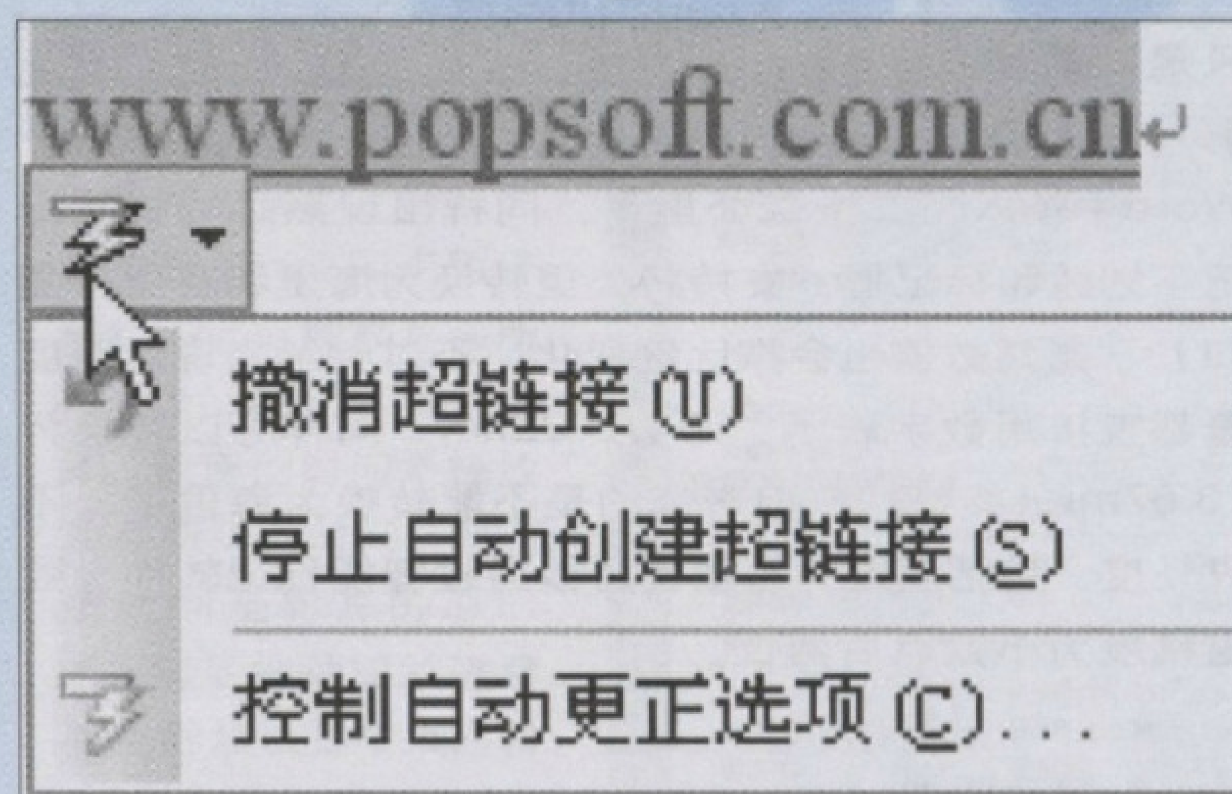


图9

4.联系地址簿

特别地，Office中的智能标记还可以与Outlook中的地址簿相联系。在Word中输入"Bill Gates"，之后同样出现智能标记特殊的紫色下划线，同时鼠标移动到智能标记框，点击选择"添加到联系人"（图10）便可在Outlook的地址簿中设置其属性，包括邮件地址、电话等，设置好后还可通过智能标记选择"发送邮件"进行Email联系、将其在通讯簿上的地址自动插入等。不过遗憾的是这项功能只支持英文名字，对于中国人来说实用性不大，中文名字对电脑来说也不好识别。

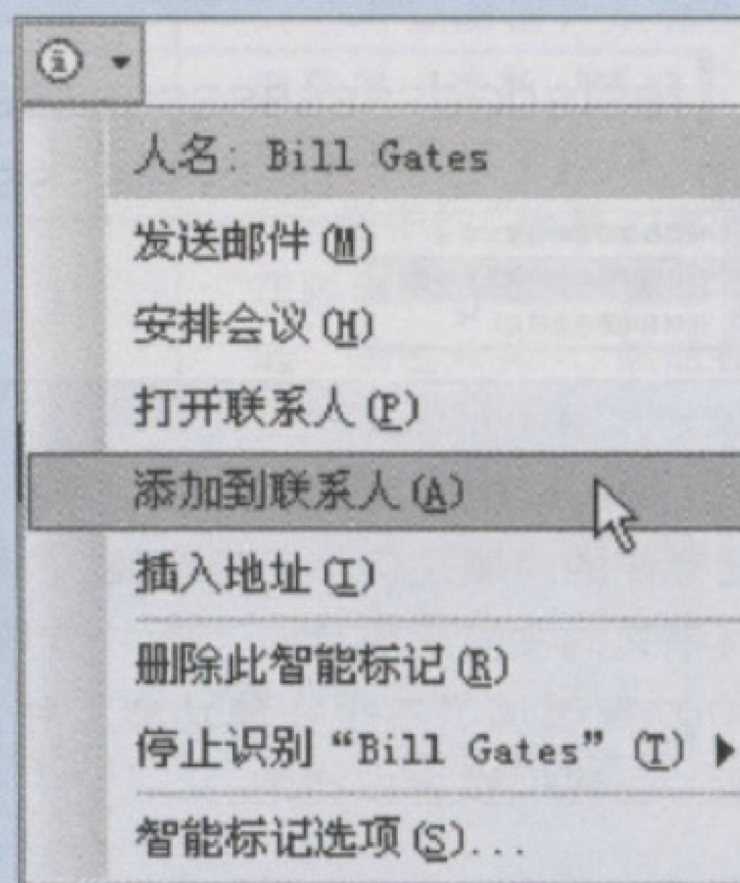


图10

5.度量转换

在Excel中提供了不少度量转换的函数，但是Word中并没有这项功能。不过Word中的智能标记也可以支持度量转换，只是功能稍弱。在Word中输入“二十二公里”，同样出现熟悉的智能标记下划线和标记框，支持将公里转换为海里和英里（图11），当然数值也会按比例变化。不过一般来说这些度量都直接用数字表示，那么“22km”同样可以转换为13.67mi（英里），但奇怪的是不能转换为海里了。不只长度，包括温度、重量都可以通过智能标记转换，数值精度为小数点后两位。

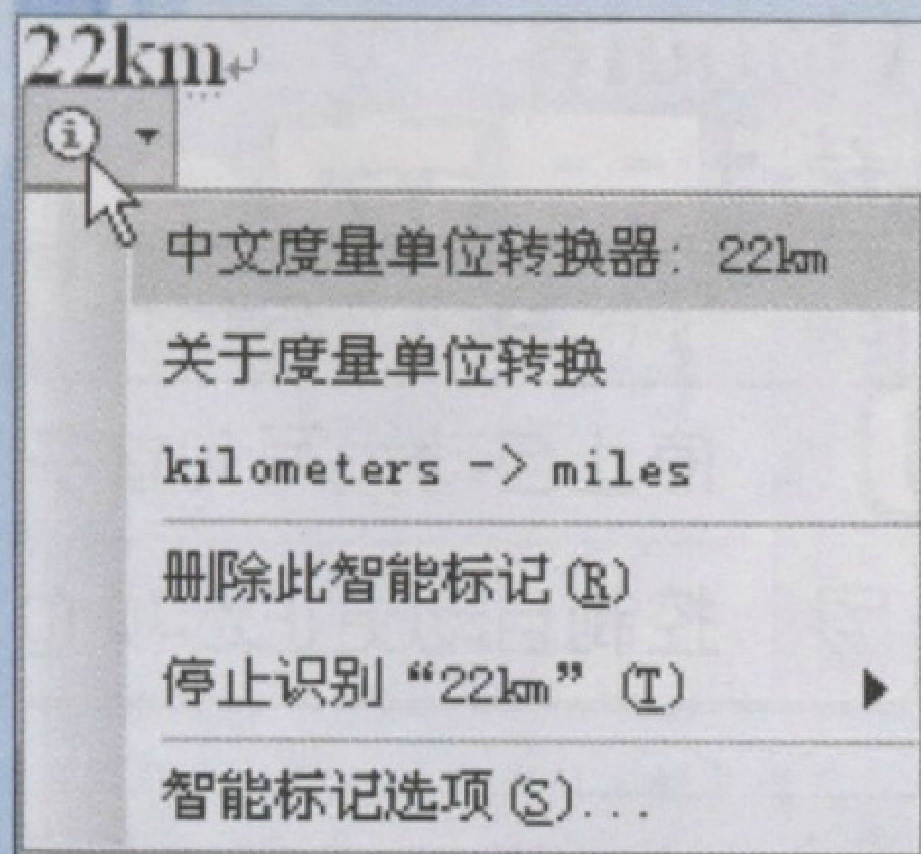


图11

6.自动版式

除了在Word中有智能标记功能，Excel、PowerPoint甚至Access中都有，只是不同组件会有功能上的不同。PowerPoint的“自动调整”可在用户键入内容时，使字体进行自动调整以适应幻灯片的大小（图12），避免出现项目符号列表超出幻灯片文本框占位符的现象。如果用户希望不应用自动调整，而将其更改为两张幻灯片，或更改为两列版式，就可以利用“自动调整”智能标记进行相应的选择。

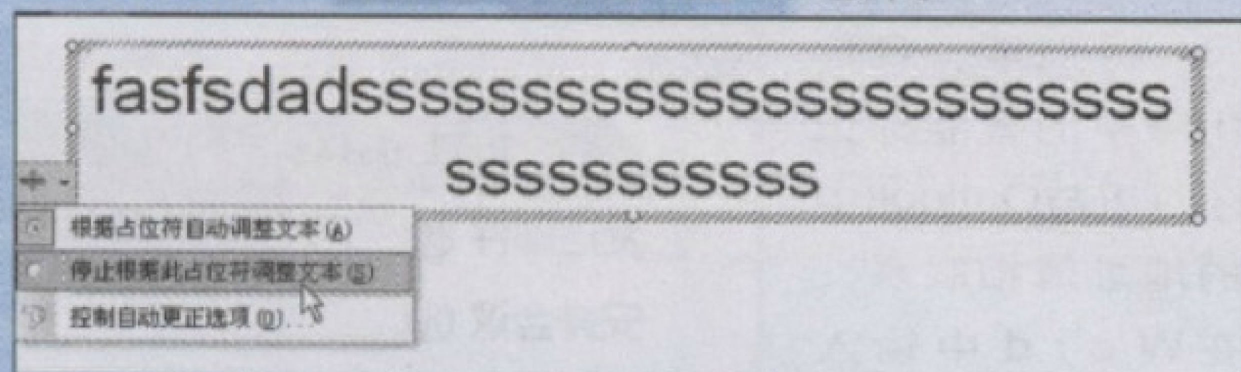


图12

智能标记确实为用户省了不少时间和精力，但目前还存在的问题是仍然不够智能，对格式要求仍比较高，对中文的支持也不太好。微软宣称在即将到来的Office 2007里添加了不少智能功能，将为用户提供更好的体验，让我们拭目以待吧。

二、智能标记的设置

点击菜单“工具”→“自动更正选项”，在“自动更正”窗口中单击“智能标记”选项卡，这里不但管理着智能标记功能的开启，还可进行部分设置，不过也只是一些功能应用范围设定而已。



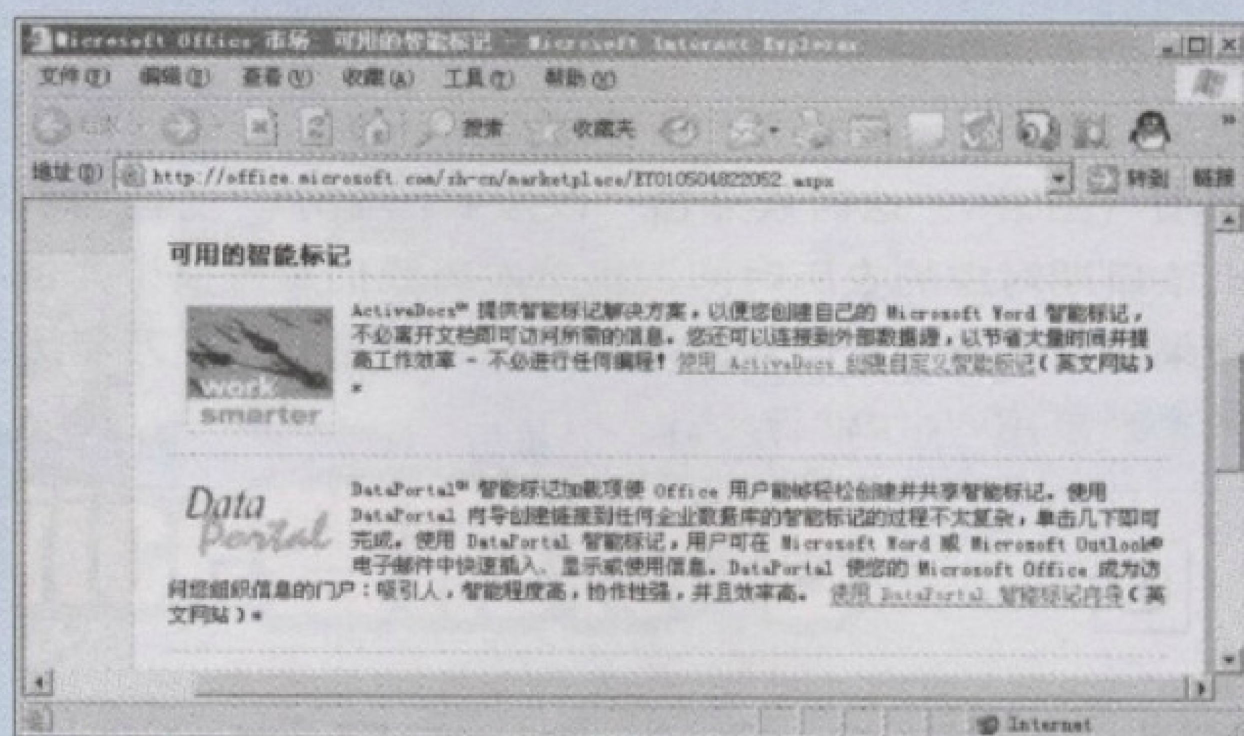
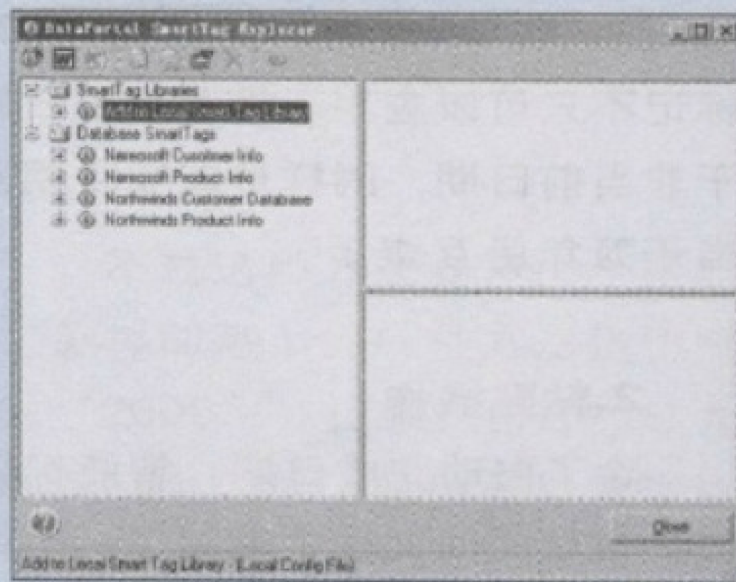


图13

Office XP仅内置了部分智能标记功能。你可以在“工具”菜单上单击“自动更正选项”，再单击“智能标记”选项卡，然后在窗口中单击“其他智能标记”打开微软的官方网页。不过目前Office还不支持用户自定义智能标记，只是提供了程序接口可由第三方软件添加和更改，因此官方网页上放着几款可以创建自定义智能标记的工具网站（图13），用户需要自行下载，而且都是行业专用，部分工具还需要付费，使用也非常麻烦（图14），对于一般用户完全没有必要。


图14

为了使用方便，你还可以将你自己设置的智能标记保存在文档中，其他人打开文档后所有的特性将是你设定之后的。在“自动更正”窗口的“智能标记”选项卡上点击“保存选项”，然后勾选其中的“嵌入智能标记”即可。如果该文档可能会被转换为网页发布，还可以选择“在网页中将智能标记存为XML属性”（图15）。

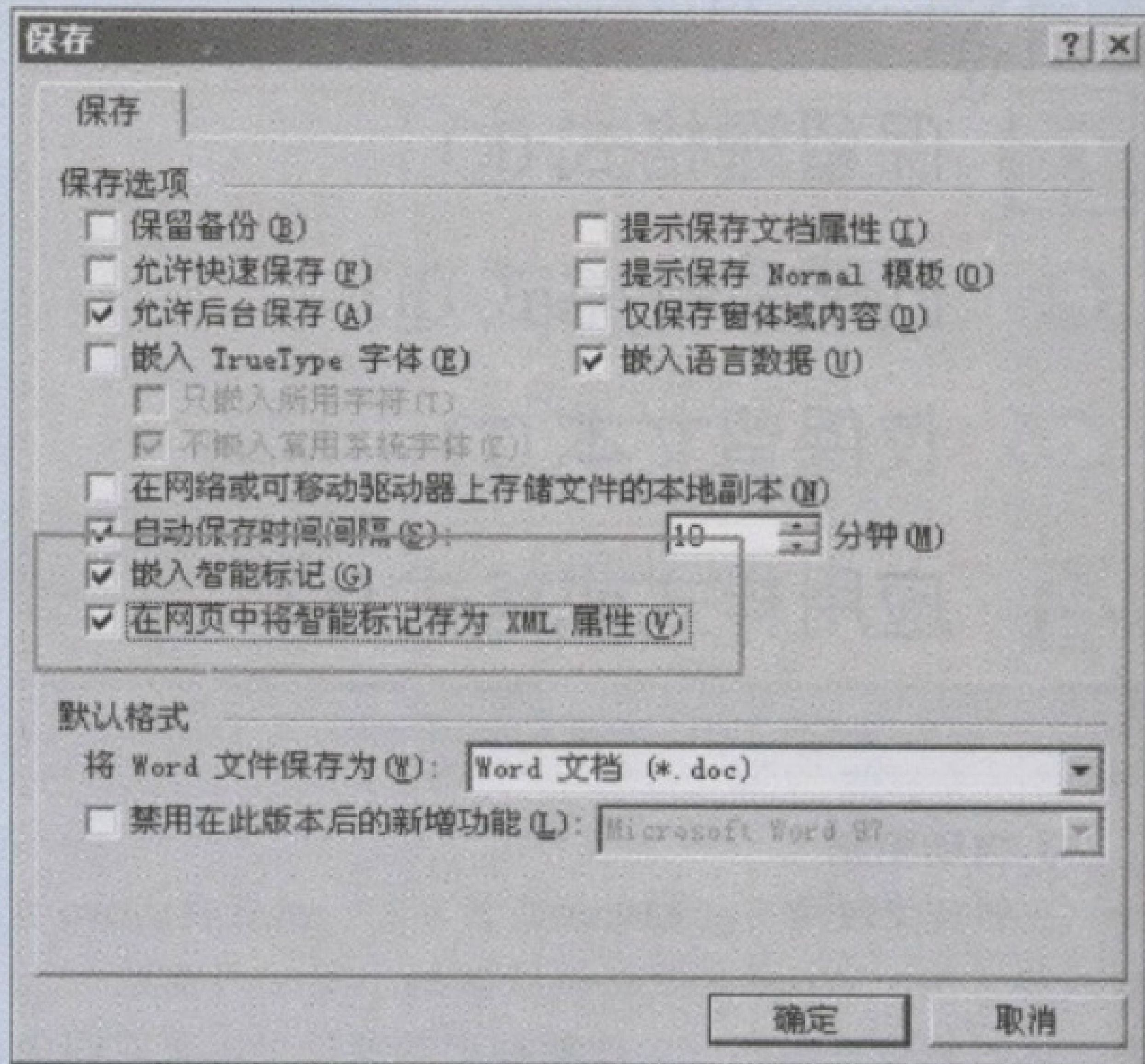


图15

应用心得

编者按： 有读者反映改版后文章题目不显眼，我们已进行了调整。如果您还有其他意见和建议，请反馈到say@popsoft.com.cn。

本期推荐文章

让你一次懒到家——KMPlayer懒人使用大法

■辽宁 金色铁锚

漫漫长夜，躺在舒适的床上一集接一集地欣赏连续剧是件美好而惬意的事。不过，每播放完一集都要翻身下床，切换下一集，还有那该死的片头片尾，着实令人讨厌；当播放完毕，睡意来临，还要翻身下床，一来二去，睡意全无。哈哈，懒人自有懒福，如果你将播放器更换为韩流播放器KMPlayer，那么，一切烦恼和不愉快倾刻便可化解。

懒人看戏第1招：让连续剧按顺序自动播放

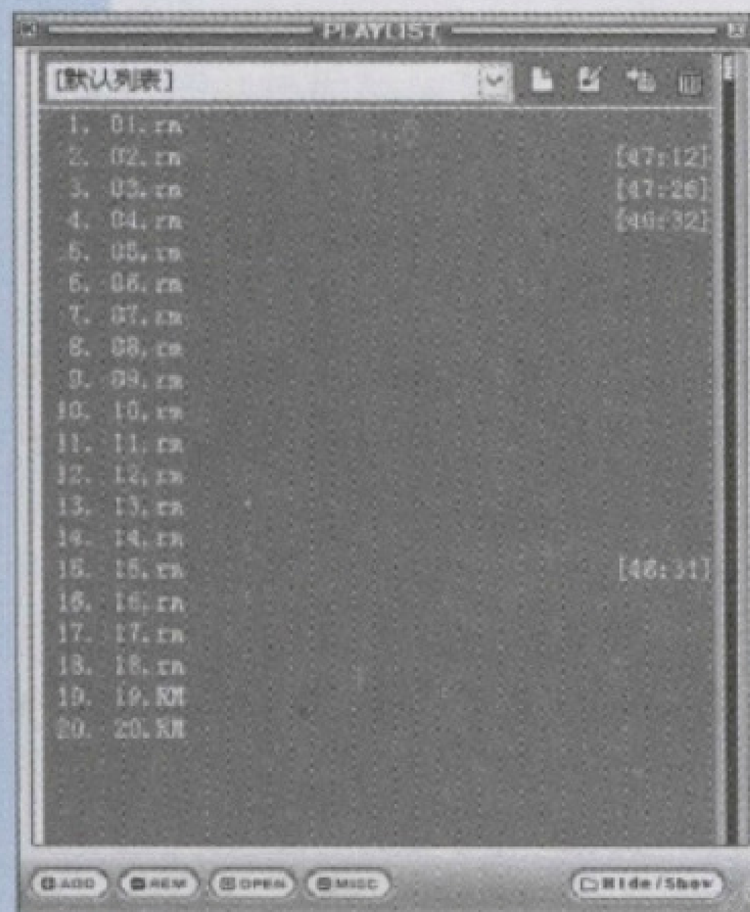


图1

KMPlayer现如今风头正劲，用户爱称“万能播放器”，可通吃几乎所有的影音格式。在KMPlayer中实现顺序播放十分简单，首先启动KMPlayer，然后在其主界面中，点击“Alt+E”快捷键，即可调出“播放列表”窗口。现在按“Win+E”快捷键，打开资源管理器，找到电视连续剧所在的文件夹，全选其中的所有影视文件，用鼠标拖拽到KMPlayer播放列表窗口中，松开鼠标，然后按住“Ctrl”键，利用上下箭头键将播放列表中的文件调整为正确的播放顺序即可（**如图1**）。好了，现在点击播放按钮，KMPlayer就可按顺序连续播放电视连续剧了，从而省却我们每集都要手动打开的麻烦。

懒人看戏第2招：自动跳过片头片尾



图2

现在，虽然电视连续剧可连续播放了，但每集都有一个千篇一律的片头片尾，看起来不但枯燥无味而且浪费不少宝贵时间。因此，懒人的第2招就是自动跳过片头片尾。在KMPlayer播放列表窗口中，双击第1集或任一集开始播放，待片头播放完后，立即点暂停按钮，记下播放片头所需的时间备用（**如图2**），前面的时间是播放片头所用的时间，后一个时间是影片的总时长。然后拖动播放进度条至影片快要结束即将开始播放片尾处，点击“播放”按钮继续播放，等播放到片尾开始出现处，再次点击“暂停”按钮，记下片尾开始的时间，然后用影片的总长度减去播放到片尾开始处的时长，得到播放片尾所需的时长备用。接下来，在播放窗口中右键点击，从弹出的右键菜单中选择“播放”，然后在其子菜单中选择“跳过片头”栏中的“设置”（**如图3**）。在弹出的“设置”窗口中，点选“跳过片头”，然后在其后面的文本框中输入我们播放片头所用的时间，注意是以秒为单位的，如“90”秒。然后在“片尾跳略设置”栏中勾选“启用”，并在其后的文本框中输入播放片尾所需的时间，如“63”秒（**如图4**），最后点击“确定”按钮。好了，现在，双击播放列表中的第1集正常播放即可，在播放过程中KMPlayer会自动跳过每集的片头与片尾，十分方便。

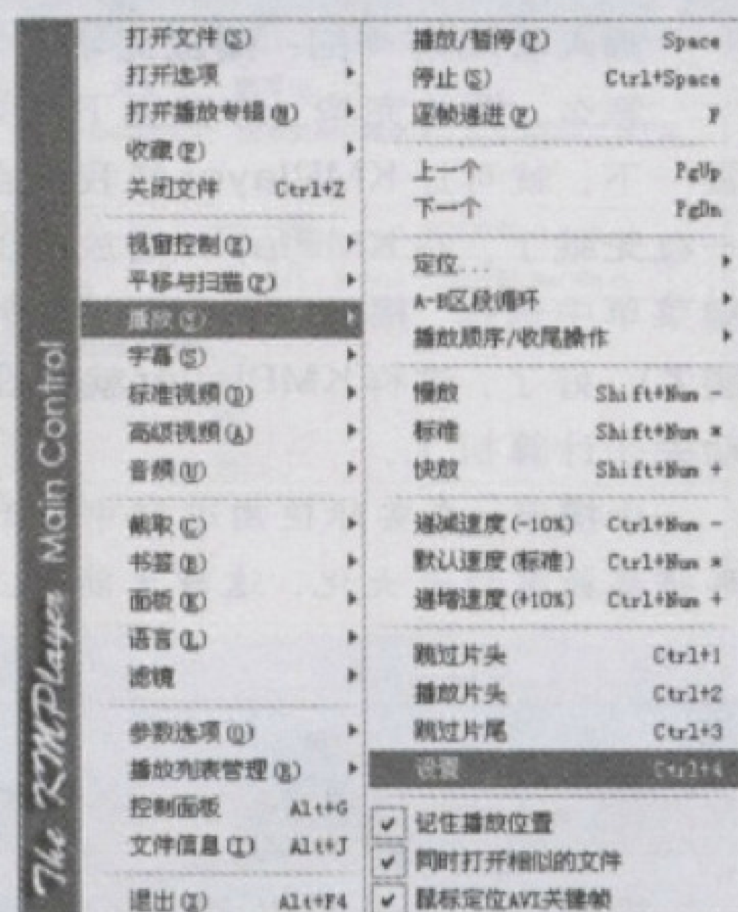


图3

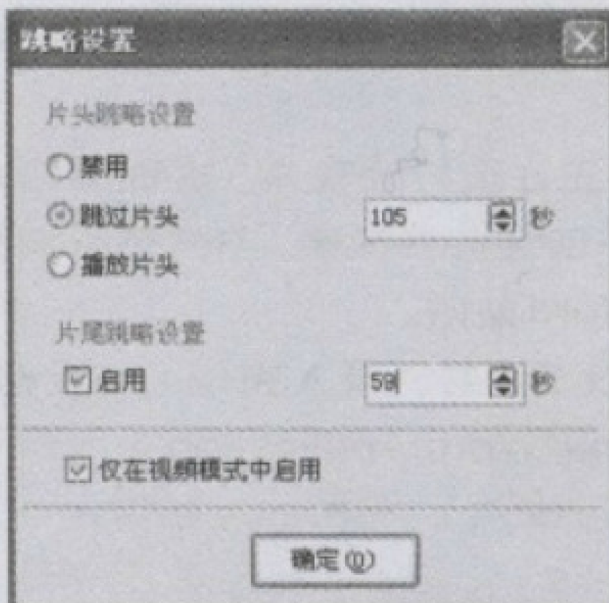


图4

懒人看戏第3招：将屏幕旋转90度，侧卧观看

坐着不如躺着，坐在被窝里看电视连续剧也好累人，不如躺下来吧，躺下来身体倒是舒服

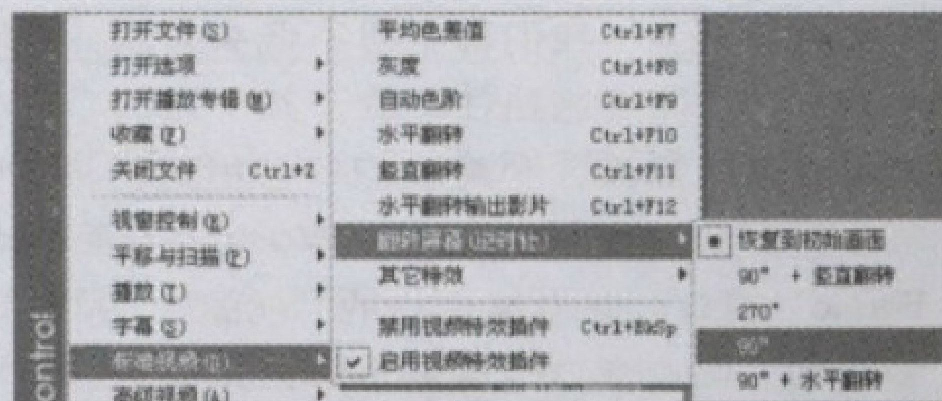


图5



图6

了，不过眼睛可遭罪了，画面和人眼的方向不一致，看起来怪怪的。懒人自有懒招，鼠标点击之间，让屏幕旋转90度，侧卧观看，真的好舒服！在KMPlayer播放界面中右键点击，从弹出的右键菜单中选择“标准视频”→“旋转屏幕”（**如上页图5**），在其子菜单中有多个旋转选项可供选择。在这里要根据床的方向与人是左侧卧还是右侧卧的不同，选择90度或270度，一般右侧卧选择旋转90度，左侧卧选择旋转270度。好了，现在再看看，屏幕与人是不是一致了（**如图6**），这样看戏是不是舒服多了。

懒人看戏第4招：播放完毕，自动关机

怎么，播放完毕，你懒得下床关机？没关系，我们简单设置一下，就可让KMPlayer替我们自动关机了，就可避免爱机一夜无眠了。在KMPlayer播放界面中右键点击，从弹出的右键菜单中选择“播放”→“播放顺序/收尾操作”→“关机”（**如图7**）。好了，这样KMPlayer就会在电视连续剧播放完毕时自动关闭计算机了。

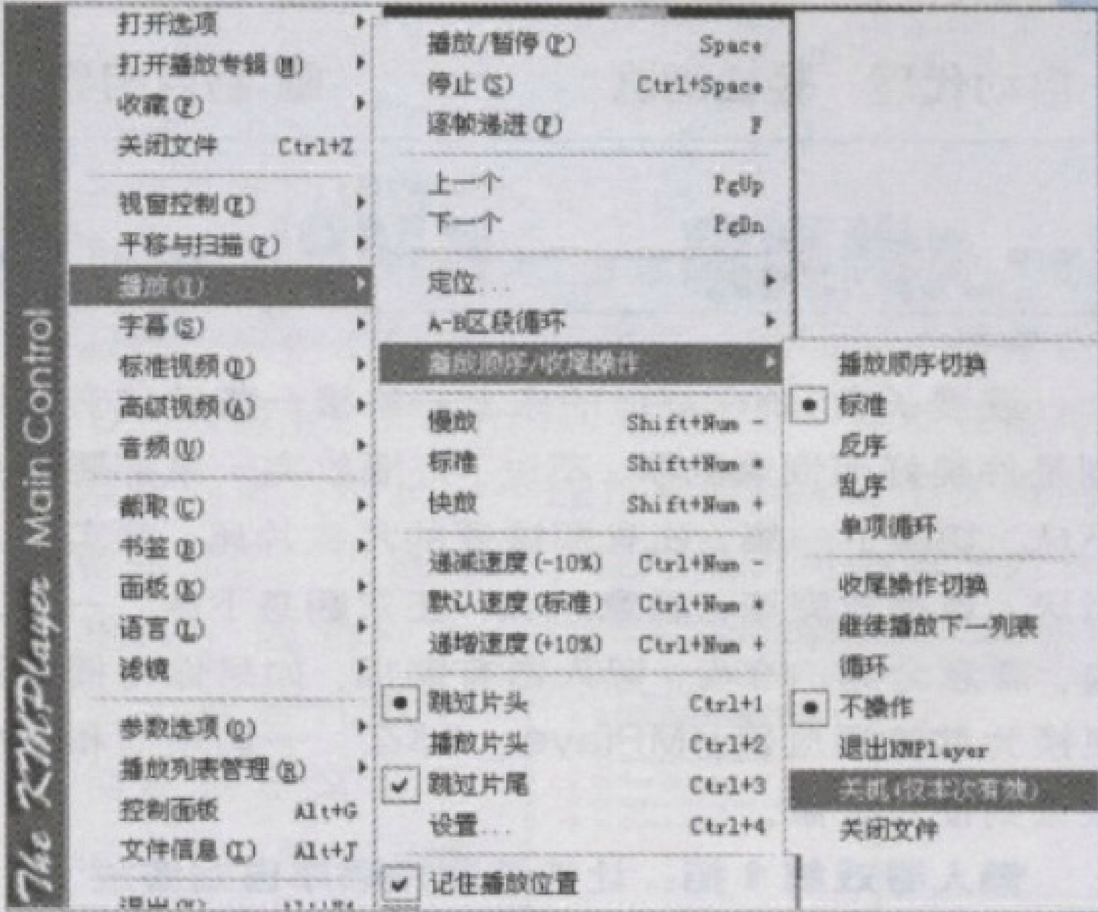


图7

小提示：在实际使用过程中，请将以上4招一气呵成，最后再将播放窗口最大化，这样才能真正让你一次懒到家哟！

刮目相看，Word又添新本领

■辽宁 乔珊

提起Word，大伙儿都不陌生，他给我们的办公立下了汗马功劳，时间一长，它自恃劳苦功高，不再满足于写写画画，竟插足于其他事务领域，指手画脚。本来以为Word只是一时气盛，闹闹玩玩，开开心而已，但没想到出身名门世家的它，出手果然不同凡响。

新招之一：比肩任务管理器

任务管理器是我们查看当前正在运行的程序、进程的得力武器，但是，任务管理器对于如木马类隐藏的病毒进程往往无能为力。我们不妨让Word充当一回任务管理器，不但可查看在任务管理器中能看到的所有进程，而且一些隐藏的在任务管理器中无法看到的进程同样难逃Word法眼。

第1步：启动Word，输入以下内容，录入完毕，将文档另存为纯文本文件：

```
Set objWord = CreateObject("Word.Application")
Set colTasks = objWord.Tasks
For Each objTask in colTasks
Wscript.Echo objTask.Name
Next
objWord.Quit
```

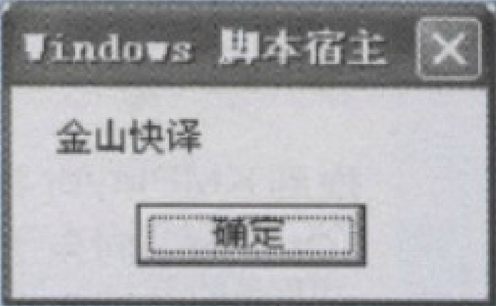


图1

第2步：将刚才得到的纯文本文件重命名为“*.VBS”文件。现在双击这个VBS文件，VBS脚本文件就会调用Word进程，并显示出当前正在执行的程序和进程名，每点击一下“确定”，就会显示下一个程序或进程名，直到所有的程序或进程名显示完毕（**如图1**）。

新招之二：掌控光驱

众所周知，作为电脑标配的光驱，因Windows设计方面的原因，只有“弹出”功能，没有“关闭”功能。因此，每次更换或使用光盘，我们都不得不低头弯腰，手动去点击主机箱面板上的“进/出盒”键，辛苦自不必说。更令人苦恼的是光驱托盘弹出后，往往遮挡住了位于其下方的“进/出盒”键，摸索半天才能找到。为了使用方便，我们常常要借助于第三方的光驱控制软件。其实，利用我们日常用到的Word就可掌控光驱进出。不信？那就一起来看看……

第1步：启动Word，在Word主界面中点击菜单栏的“工具”→“宏”→“Visual Basic编辑器”，调出“Microsoft Visual Basic”窗口。点击菜单栏的“视图”，从其下拉菜单中，分别点击“工程资源管理器”和“属性窗口”，使“工程资源管理器”窗格和“属性窗口”窗格显示出来。

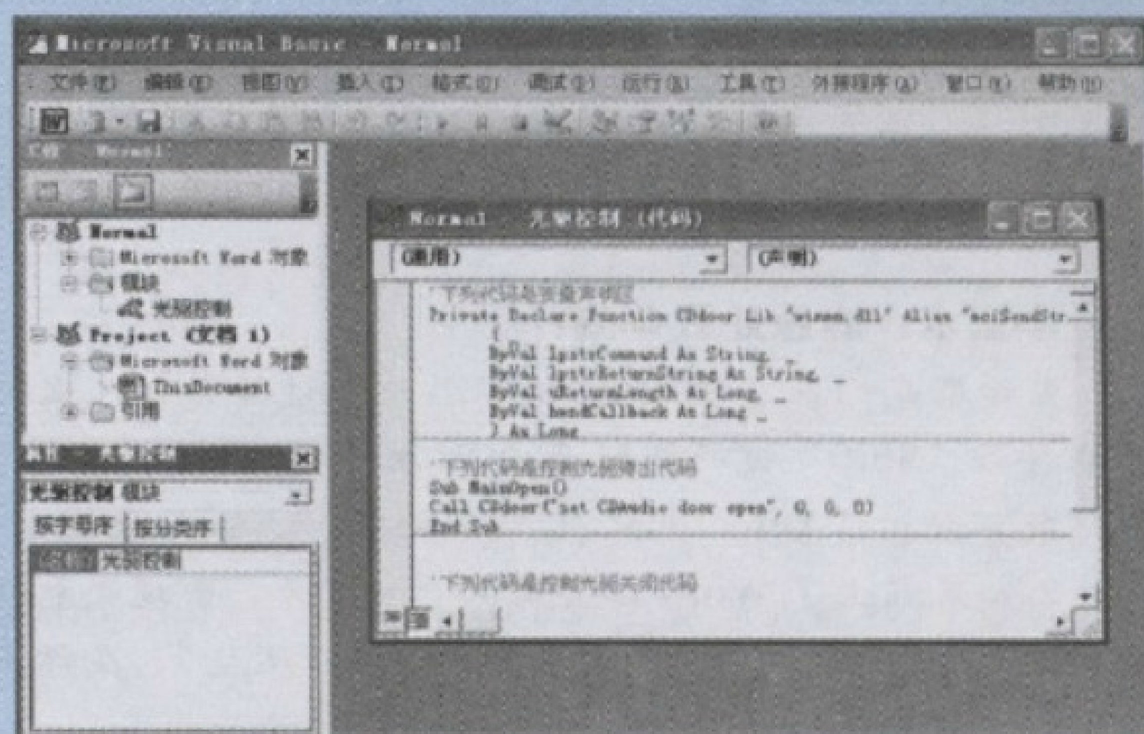
第2步：在“工程资源管理器”窗格的“Normal”上右键点击，从弹出的菜单中选择“插入”→“模块”，插入一个新的

模块。然后在“属性窗口”窗格中，将“名称”重命名为“控制光驱”。

小提示：注意一定要在“Normal”上新建模块，而不是在“Project”上新建模块，只有这样，功能模块才会被保存于默认的Word模板中，否则，会被保存于当前文档中。

第3步：在弹出的代码窗口中，输入以下内容（**如图2**）：

```
'下列代码是变量声明区
Private Declare Function CDdoor Lib "winmm.dll" Alias "mciSendStringA" _
    (_
    ByVal lpstrCommand As String, _
    ByVal lpstrReturnString As String, _
    ByVal uReturnLength As Long, _
    ByVal hwndCallback As Long _
    ) As Long
'下列代码是控制光驱弹出代码
Sub MainOpen()
  Call CDdoor("set CDAudio door open", 0, 0, 0)
End Sub
'下列代码是控制光驱关闭代码
Sub MainClose()
  Call CDdoor("set CDAudio door CLOSED", 0, 0, 0)
End Sub
```


图2

第4步：关闭“Microsoft Visual Basic”窗口，回到Word窗口。在工具栏空白处右键点击，选择右键菜单中的“自定义”，在弹出的“自定义”对话框中切换到“命令”选项卡，从“类别”下拉列表中选择“宏”，这时在右侧的“命令”列表框中会显示出我们前面设计的光驱弹出和关闭功能模块（**如图3**）。

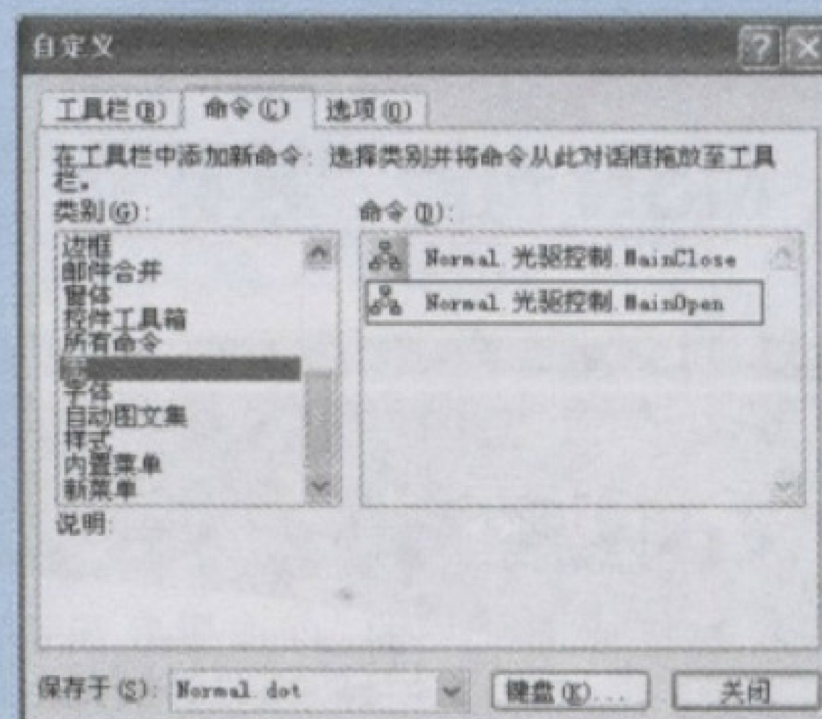
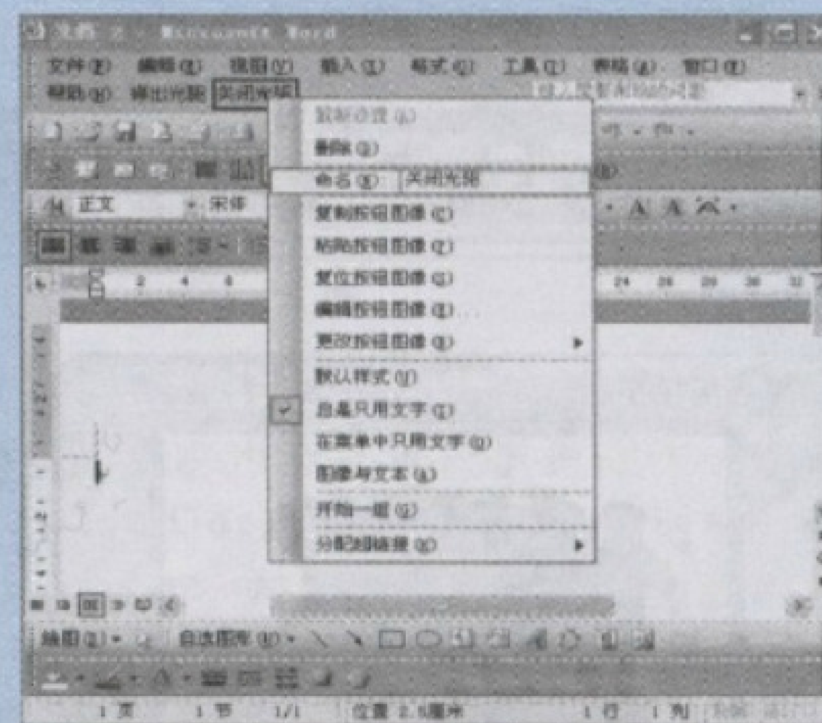


图3

小提示：注意在最下面的“保存于”文本框中的内容一定要是“Normal.dot”，只有这样所有Word文档才能使用，否则，只有当前文档才能使用。

第5步：用鼠标按住这两个功能模块命令不松手，待鼠标变成一个黑色的小方块时，拖动到菜单栏或工具栏自己认为合适的地方，如我们拖动到“帮助”菜单的后面。松开鼠标后，Word会在菜单栏或工具栏上添加两个命令，在其上右键点击，从弹出的菜单中将其重新命名为“弹出光驱”和“关闭光驱”（**如图4**），以符合我们的使用习惯。


图4

好了，现在点击菜单栏的“弹出光驱”和“关驱光驱”按钮就可实现光驱的自由进出了。因为我们前面是保存于Word默认的模板中，所以只要打开Word，就可利用“弹出光驱”和“关驱光驱”来控制光驱的进出。

新招之三：担负关机任务

电脑使用完毕，当然要点击“开始”→“关闭计算机”→“关闭”命令将电脑关闭。不过，有些朋友嫌这种经典的关机方法罗嗦，就发明了诸如一键关机的快捷方法。有许多朋友用电脑仅仅是进行文档的处理，机关的文秘人员更是如此。对于他们来说，希望一开机便直奔主题，打开Word进行文件的撰写。等到下班铃声响起，关闭Word，再关机走人。这些人每天几乎是纯机械模式，时间一长，感觉有点繁琐，其实，我们完全可让Word帮我们自动关机，而不需手动关机。

第1步：启动Word，在Word主界面中点击菜单栏的“工具”→“宏”→“宏”选项，调出“宏”对话框。在“宏名”文本框中输入宏的名称“Autoclose”，在“宏的位置”下拉列表框中选择“所有活动模板和文档”选项（**如图5**）。

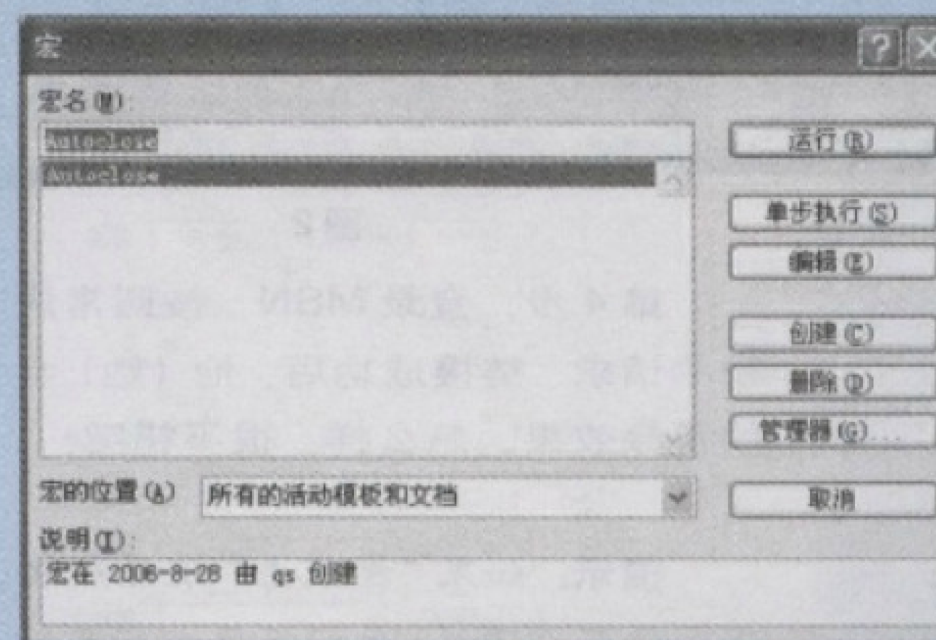


图5

小提示：注意，必须选择“所有活动模板和文档”选项，只有这样，我们的自动关机功能才能在所有Word文档中使用。

第2步：点击“创建”按钮，进入Word宏编辑状态。在要“Sub Autoclose”和“End Sub”之间，录入以下内容：“Shell "C:\WINDOWS\system32\shutdown.EXE -s -t 30 ""”（**如下页图6**）。

小提示：实际输入时不包括外侧的双引号，内侧的双引号要在英文状态下输入。C是笔者Windows安装盘符，请根据实际情况自行修改。-s是关机，要重新启动计算机则可修改为“-r”，“-t 10”则是关机前的等待时间，请自行修改。另外，如果你的操作系统是Windows 98，请将录入内容修改为“SHELL "C:\WINDOWS\RUNDLL32.EXE user.exe,ExitWindows"”，其作用就是在退出Word时自动调用系统的关机命令。Shutdown.exe和Rundll32.exe命令的具体用法请参考相关的文章，这里不再

赘述。

第3步：点击Word宏编辑窗口中的"文件"→"保存Normal"命令，将新创建的"Autoclose"宏存盘。关闭Word宏编辑窗口，并返回到Word窗口中。

好了，以后当我们使用完Word，只要点击Word右上角的"X"号关闭Word，就可在关闭Word的同时自动关闭计算机了，是不是很酷……

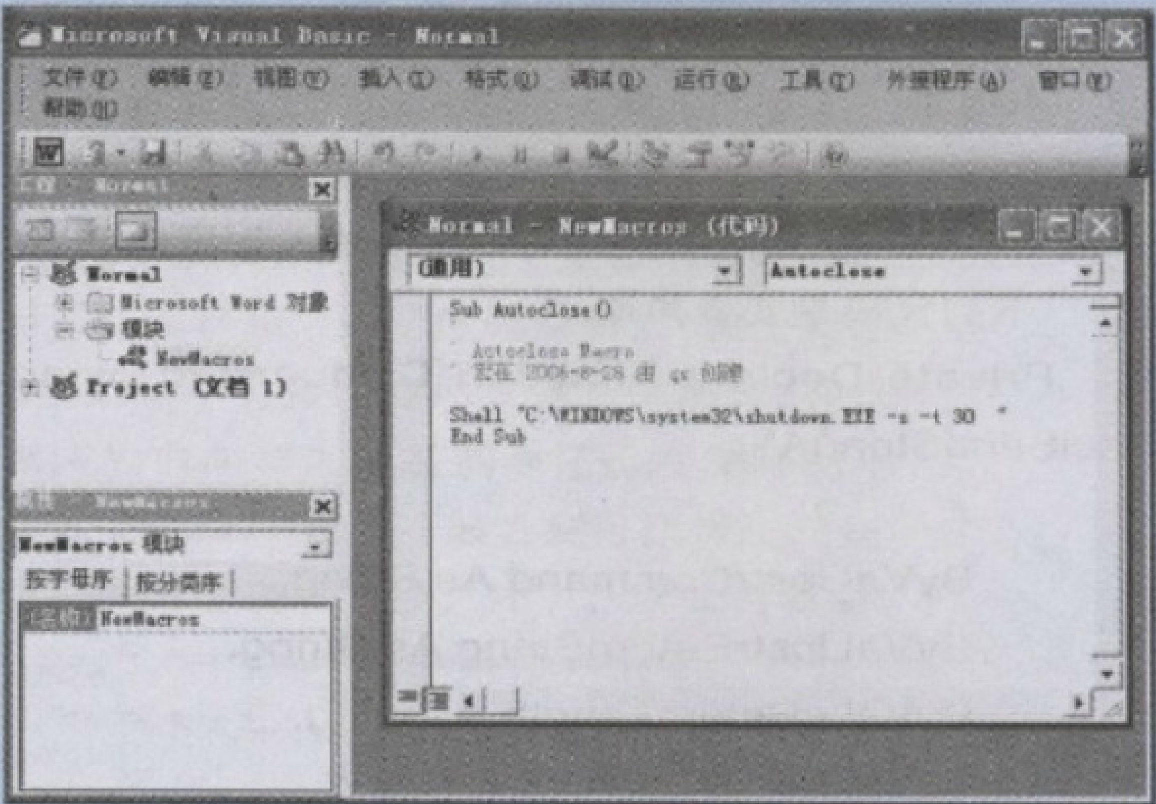


图6

小提示：应急处置3问：

1.如果我们在关闭Word时不想关闭计算机该怎么办？这好办！可在按住"Shift"键的同时点击Word右上角的"×"号关闭Word，这样就可跳过"Autoclose"宏命令的执行，从而取消自动关机功能。

2.如果点击了Word右上角的"×"号，出现关机倒计时框，想取消关机怎么办？迅速点击"开始"→"运行"，在弹出的运行对话框中输入"shutdown -a"，回车即可。

3.如果我们不想让Word再替我们履行关机功能了，该怎么办？将"Autoclose"宏命令删除即可。

MSN也能"视频秀"

■山东 眉飞色舞的鱼



图1

"视频秀"是QQ 2006的一项新增功能，它可在视频窗口中增加一个类似像框的图片背景，让你的视频更加有声有色，备受用户欢迎。但是，除了QQ，笔者也常用MSN，能否让它也能拥有类似"视频秀"这样的超酷功能呢？其实很简单，到http://www.paipaikan.com/download.htm下载一款叫"拍拍看"的摄像头辅助软件就可以了。

第1步，把你的摄像头连接到电脑，并正确安装驱动。当然，如果你确认摄像头工作正常，可略过此步。

第2步，执行下载得到的"拍拍看"安装程序，一开始没什么可说，当出现**如图1**所示的对话框时，请务必在列表中勾选你的摄像头。这一步非常关键，如果你不作选择直接退出，必须再次执行安装程序才能重新设置。安装完成后，还需要重新插拔一下摄像头才能让"拍拍看"接管摄像头。



图2

第3步，双击桌面上的"拍拍看1.0"快捷方式，会出现**如图2**所示的窗口，右边那些缩略图就是即将显示在视频窗口中的像框背景，双击即可选定像框并在左边窗口中预览详细效果，如果满意就把它最小化。

第4步，登录MSN，按照常规方式给好友发个视频请求，链接成功后，他（她）会看到**如图3**所示的视频效果。怎么样，很不错吧！

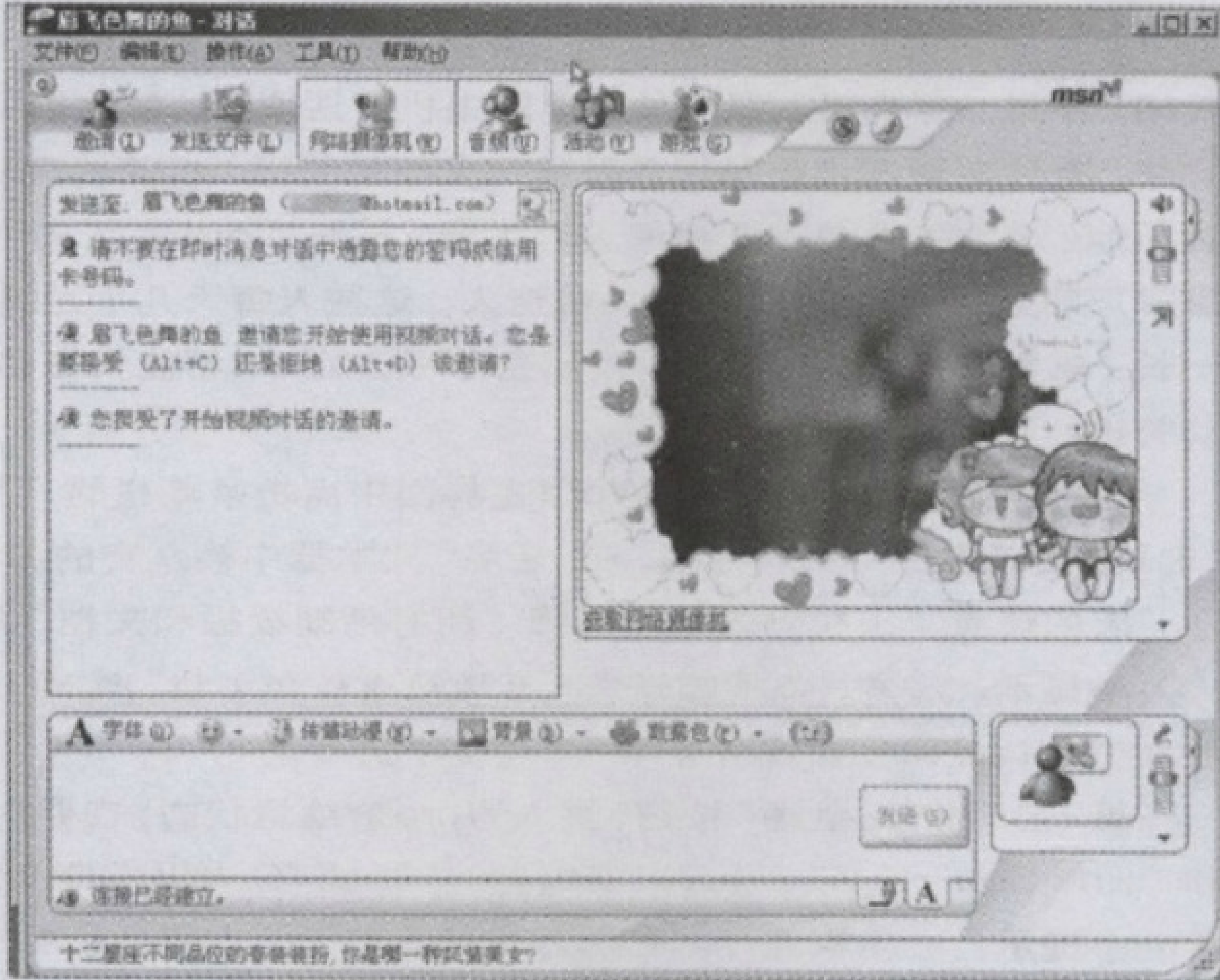


图3

提示：如果"视频秀"未能成功，说明"拍拍看"还未接管摄像头，我们只要重新启动计算机即可解决问题。

如果你嫌软件附带的像框不够丰富，可到http://www.paipaikan.com/xuancai.htm页面下载更多，双击下载得到的.msn文件，即可将新像框导入"拍拍看"。另外，此软件实际上可支持包括QQ在内的任何IM聊天工具，有兴趣的朋友可试试看。

用AveDesk打造你的全能桌面

■山东 ZT

电脑桌面难道只能是一张墙纸加一堆快捷方式？为什么我们不能利用桌面上那大片空白做更多事情呢？今天，笔者就向大家介绍史上最强大的桌面增强工具——AveDisk（下载地址是http://www.avedesk.needlemen.com/AveDesk13.zip），其丰富全面的插件会让你的桌面变得无所不能。

此软件完全绿色，解压后直接双击AVEDESK.EXE即可执行。在默认状态下软件只启用了一个插件——AveDesk 1.3 Intro，就是自动出现在屏幕中央的那个显示着"Welcome to AveDesk"字样的黑色窗口，这个插件对我们来说无甚用处，所以我们的第一步就是通过"添加/删除"插件定制你的桌面。

一、添加/删除插件

双击AveDesk的系统托盘图标，打开"插件"→"控制面板"窗口，**如图1**所示，右键单击"AveDesk 1.3 Intro"，选择"关闭"，程序会询问是否删除插件，选择"是"即可删除。

提示：此处的"删除"仅仅表示停用插件，并不代表从磁盘上物理删除插件的安装文件，以后需要时我们还可重新把它添加进来。

图1

下面我们再来添加自己需要的插件。选择"插件"→"添加"打开"添加插件"对话框，**如图2**，左边列表中那一大堆就是软件附带的各种插件，其内容从FTP、RSS、天气预报到桌面即时帖、计算器、翻译、拼图游戏等无所不包，找出你需要的插件，单击"添加"，它就会出现在桌面上。

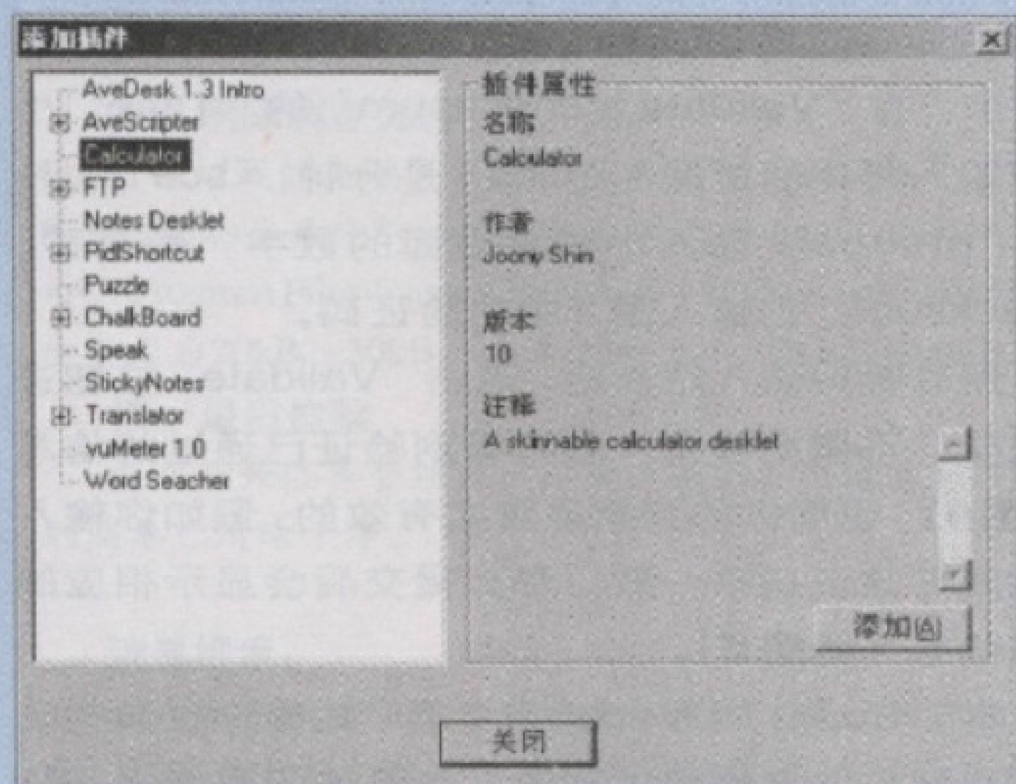


图2

定制完插件后，务必执行"文件"→"保存主题"，把当前的插件定制方案保存下来，以后只要启动AveDesk，你需要的各种小工具就会自动出现在桌面上。

小技巧：如果把大量的插件一古脑地搬上桌面，肯定会让人眼花缭乱。其实我们完全可按照网络、系统、娱乐或你需要的任何方法分类建立多个主题。定制完一个主题后，执行"文件"→"主题另存为"即可保存一个新主题文件（最好不要更改默认的文件保存路径），以后你可在托盘图标的右键菜单中切换已存在的主题。

值得一提的是，软件安装包里附带的这些插件并非全部，到http://avedesk.philc.ca/modules/PDdownloads/页面你还能找到很多实用插件，它们都可免费下载、免费使用，非常值得一试。说到这里，我们不能不谈谈插件的安装。

二、安装扩展插件

我们从上述页面下载到的插件文件有两种格式：一种扩展名是.aveinst，另一种则是.avedesklet，它们的安装方式有所不同。

在安装.aveinst扩展名的插件前，最好先执行AveDesk安装目录下的Register.bat文件，此后.aveinst格式文件会自动与AveDesk软件关联，直接双击插件文件即可完成安装并启用插件。而对于.avedesklet扩展名的插件，则必须打开"插件-控制面板"窗口，执行"插件"→"导入"将其导入，然后再通过"添加"才能启用。

两种类型的插件在安装后都可直接在"插件"→"控制面板"窗口中添加/删除，非常方便。

三、修改插件属性

细心的朋友也许发现，很多插件，例如FTP、Notes Desklet（一个桌面即时帖）等在桌面上显示的名称仅仅是"Unnamed"，与其功能不符，其实我们只要更改一下插件属性即可解决问题。这里笔者就以那个"即时帖"为例。

右键单击插件的运行窗口，选择"插件属性"，打开"插件属性"对话框，**如图3**，把"标题"更改成你需要的文字即可。在这里我们还可更改插件窗口的位置、大小、透明度、显示质量等很多属性。这些更改都是实时生效的，大家可一边预览效果一边更改，所以笔者就不再赘述了。

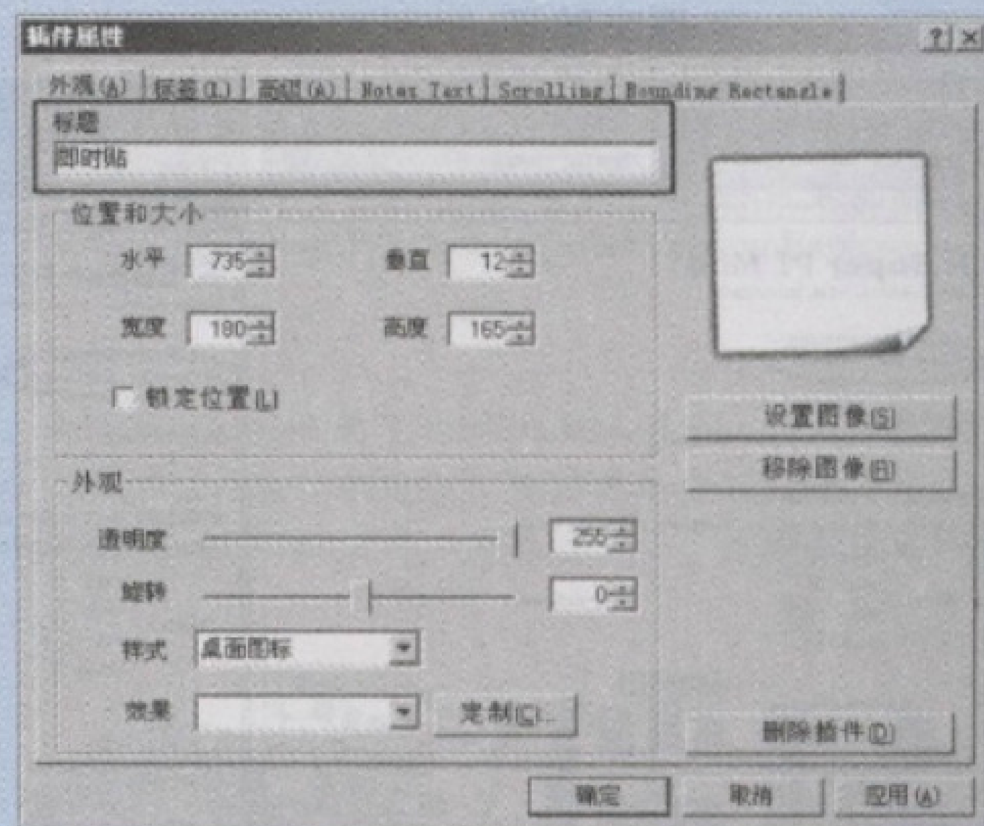


图3

另外，有些插件往往还具有一些比较独特的属性设置，例如FTP插件需要先设置好FTP账号，即时帖插件可自定义默认显示文字、字体等，这些属性设置并不复杂，大家自己研究一下就会明白了。

“烤机”好帮手 Super PI Mod

■北京 萤火虫

奇门遁甲

相信对喜爱超频的朋友来说，性能和超频后的稳定性无疑是应该重点考虑的两点，我们可通过各种“烤机”软件进行检测，其中比较常见的是计算圆周率。Super π 是一款极为著名的软件，早在一千多年前，著名的数学家祖冲之将π值精确计算后确定为3.1415926和3.1415927之间，但其中的算法恐怕很多朋友并不清楚，由此派生了Super π软件。软件通过对小数点后一定位数圆周率的计算来测试处理器的性能和超频稳定性，计算圆周率所耗用的时间越短，说明处理器的性能越好。

一、Super π 快速上手

很显然，处理器运行频率的高低直接决定了Super π的成绩，而这一切又是建立在系统稳定运行基础之上。

目前，Super π的最新版本是1.2，从http://down1.tech.sina.com.cn/download/downContent/2005-05-09/13779.shtml可免费下载，解压缩后直接运行即可。

需要说明的是，计算圆周率时一般都是将需要计算的位数设置为104万位，毕竟默认的1.6万位还是太少了，稍等片刻即可完成19回次计算，计算结果**如图1**所示，可看到耗时为2分52秒。

二、验明真身：选择Super PI Mod的初衷

不知朋友们是否注意到，Super π在显示计算时间时，只能精确到1秒，这在很多情况下是无法比较出不同超频成绩的，是否能更精确一些呢？

Super π当然是做不到了，但Super PI Mod不仅同样可计算圆周率，而且计算所用时间精确到1毫秒，这样就可对超频成绩中的时间进行比拼，还可提交到官方页面进行验证，这就非常难得了。

三、Super PI Mod快速上手

Super PI Mod的使用并不复杂，与Super π几乎完全相同。目前，Super PI Mod的最新版本是1.4，可从http://www.xtremesystems.com/pi/免费下载，解压后直接运行即可。

1.计算圆周率

建议以1M为测试标准以保证104万位，计算后会看到**图2**所示的页面，可看到这里除了显示计算所耗用的时间，精确到小数点后3位数，即毫秒，还会有一个Checksum的验证码和网页链接。

2.提交验证

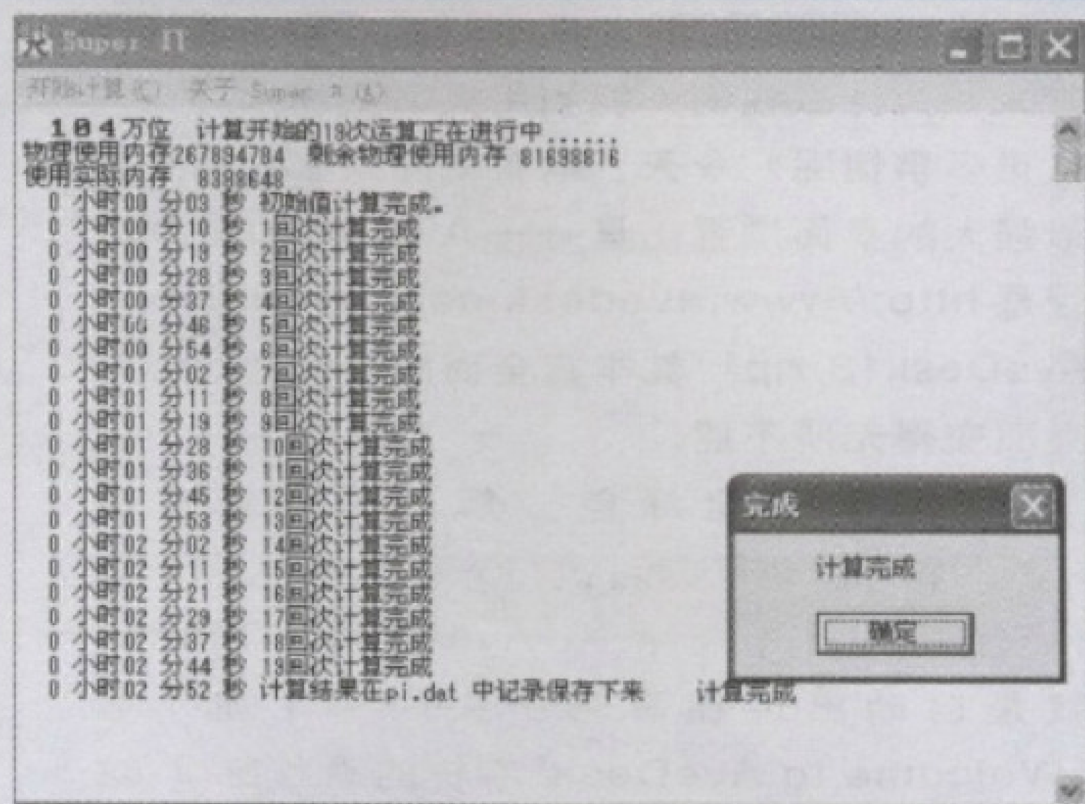


图1

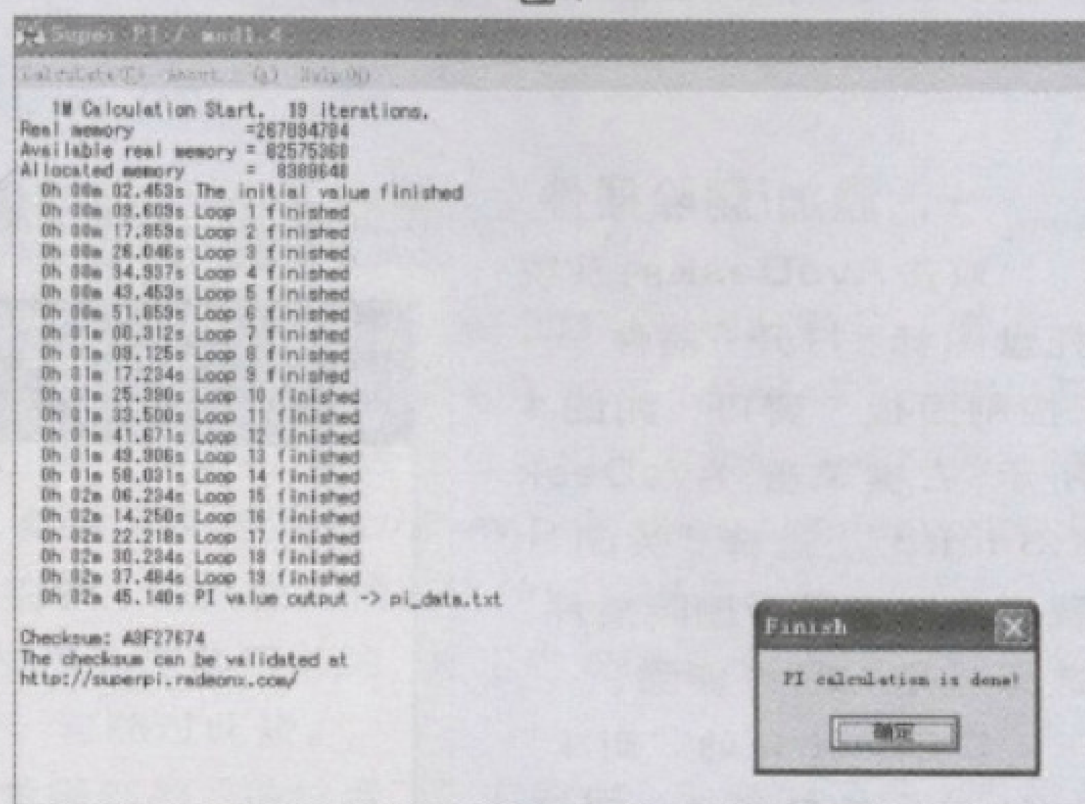


图2

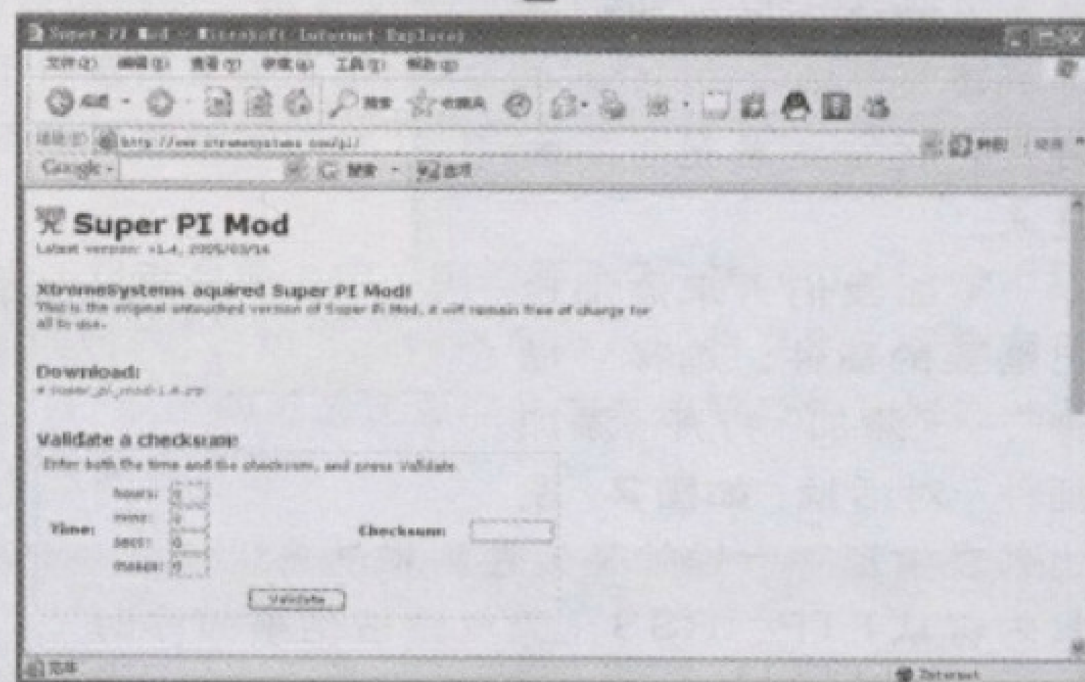


图3

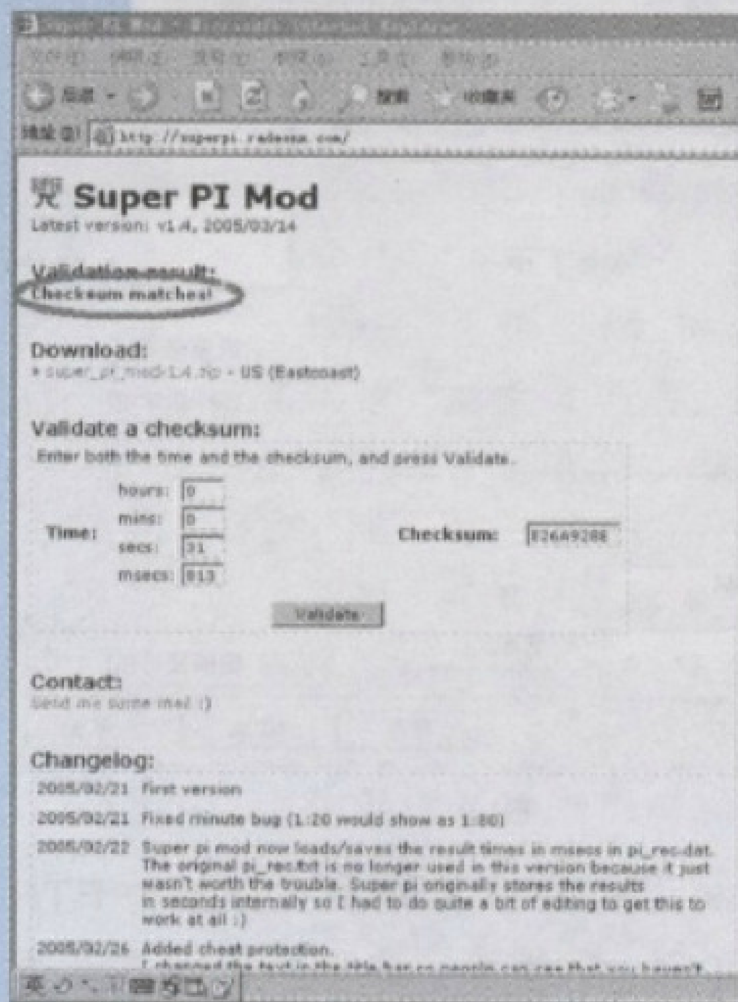


图4

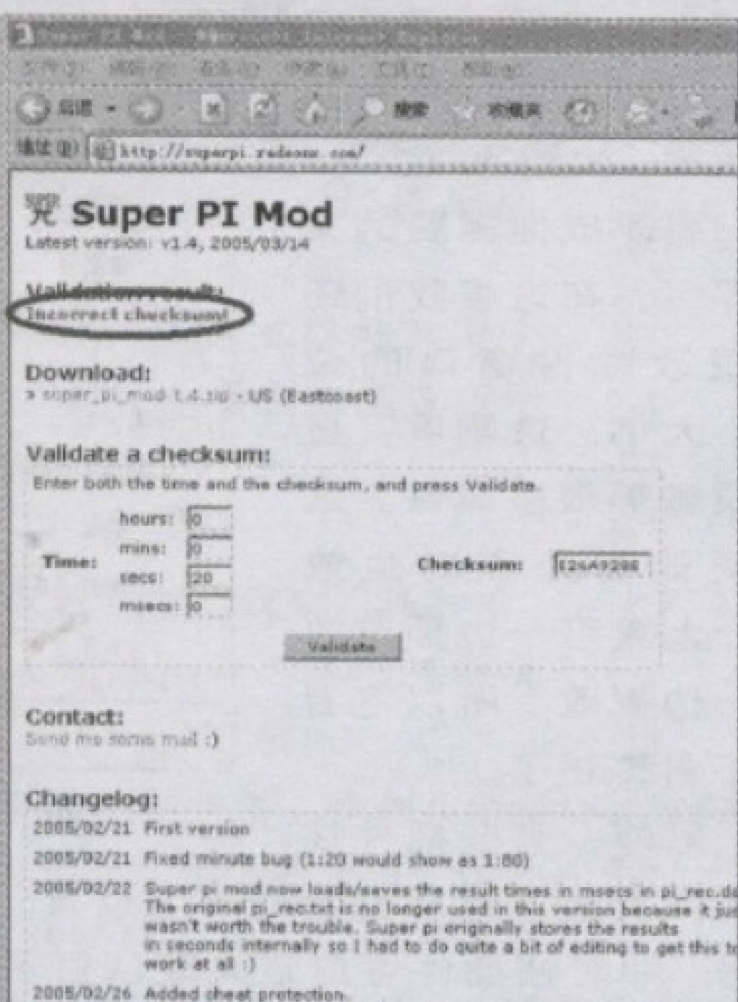


图5

点击图2窗口中的链接，会自动打开Super PI Mod的验证页面http://superpi.radeonx.com，**如图3**所示，在“Validate a checksum”的“Time”小节中输入具体的时间：“mins”是分钟，“sce”为秒数，“msecs”输入小数点后面的数字，即毫秒。“checksum”则输入图2中的验证码。

所有数据输入结束后，点击“Validate”按钮进行提交，不需要等待，就可看到验证已通过的信息(**如图4**)，说明你的成绩是真实有效的，假如你输入的时间与验证码不一致，那么提交后会显示相应的错误信息（**如图5**）。

有了Super PI Mod这款软件，如果你在某些场合看到网友发来的相应截图，就可访问页面进行验证，不让做假者有空子可钻，呵呵。

用Intel官方“烤机”软件测试爱机的稳定性

■北京 军军

我们买来电脑总要测试一下爱机，看它的稳定性如何，那么采用什么软件来测试呢？Maximum Power Program for the Prescott Processor v1.2（以下简称MaxPower）绝对是其中的佼佼者！MaxPower是著名CPU生产商Intel分发给OEM厂商的LGA775平台专用测试工具，这是目前唯一一款能让P4E 3.6GHz两个逻辑处理器都能保持在100%、功率接近峰值的拷机软件。经过实际验证，即便是可24小时执行著名烤机软件Prime95系统，也可能经不住它几分钟的“折磨”，判断系统稳定的标准为可稳定执行MaxPower 20分钟以上。

1.选择对应的“烤机”软件

我得到的MaxPower是一个压缩包文件，解压后可得到Intel Pentium 4 MaxPowe.exe、Intel Pentium 4 MaxPowe for Prescott.exe两个文件，笔者选择了前者，请根据自己使用的处理器核心进行选择。目前只支持Socket 478接口的处理器，对于不支持的处理器，安装时会弹出错误提示框。

这里要说明的是，这两款软件只能在Windows 2000/XP操作系统下执行。

2.测试之前的设置

执行Intel Pentium 4 MaxPowe.exe，按照向导的提示安装软件，安装结束后，找到安装文件夹中的P4MaxPwrUtil.exe，双击即可执行程序。**如图1**所示，这就是MaxPower的主界面，在“Power-Level”下拉列表框中可选择不同级别的负载，默认负载是85%，我们可在50%～100%之间按照5%的步进自由选择，如果你的处理器并未超频，那么选择“70%”也就够了。不过，遗憾的是无法手工定义负载额度。从“Options”菜单中打开“Preferences”对话框，在这里可设置记录文件的保存路径，默认保存在安装文件夹中，一般情况下并不需要更改。

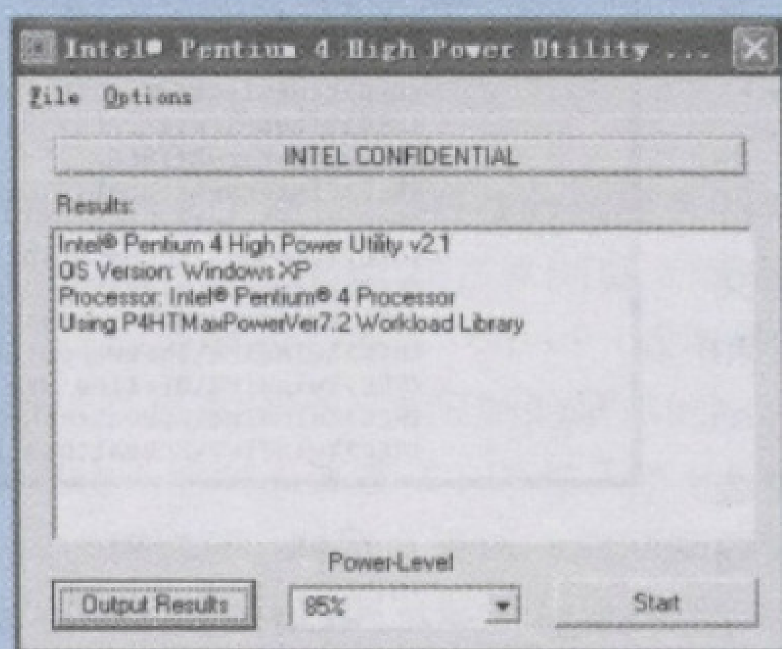


图1

3.残酷“烤机”

诸项设置完成后，点击“Start”按钮就可开始残酷的“烤机”之旅了，测试过程中随时可按下“Stop”按钮中止测试，测试进程占用内存716kB，CPU使用率最高达到100%。

这里并没有关于测试时间的设置项，你可自行确定，一般建议测试时间在半小时到一小时之间。需要说明的是，测试时处理器的温度会非常高，因此请务必做好散热工作。由于MaxPower运行时会调动处理器核心中几乎所有的单元，真正达到100%的资源占用与功率消耗，因此对散热器的要求非常高，只要处理器存在任何的不稳定因素，都会在测试过程中表现出来，所导致的后果就是系统自动重启。因此，测试之前请务必关闭所有正在处理的文档和数据。如果你的散热器不是十分出色，建议在测试之前对处理器进行适当降频。另外请关闭主板的风扇智能调节功能，将内核的警告温度调节为最高值。

让系统还原"服从指挥"

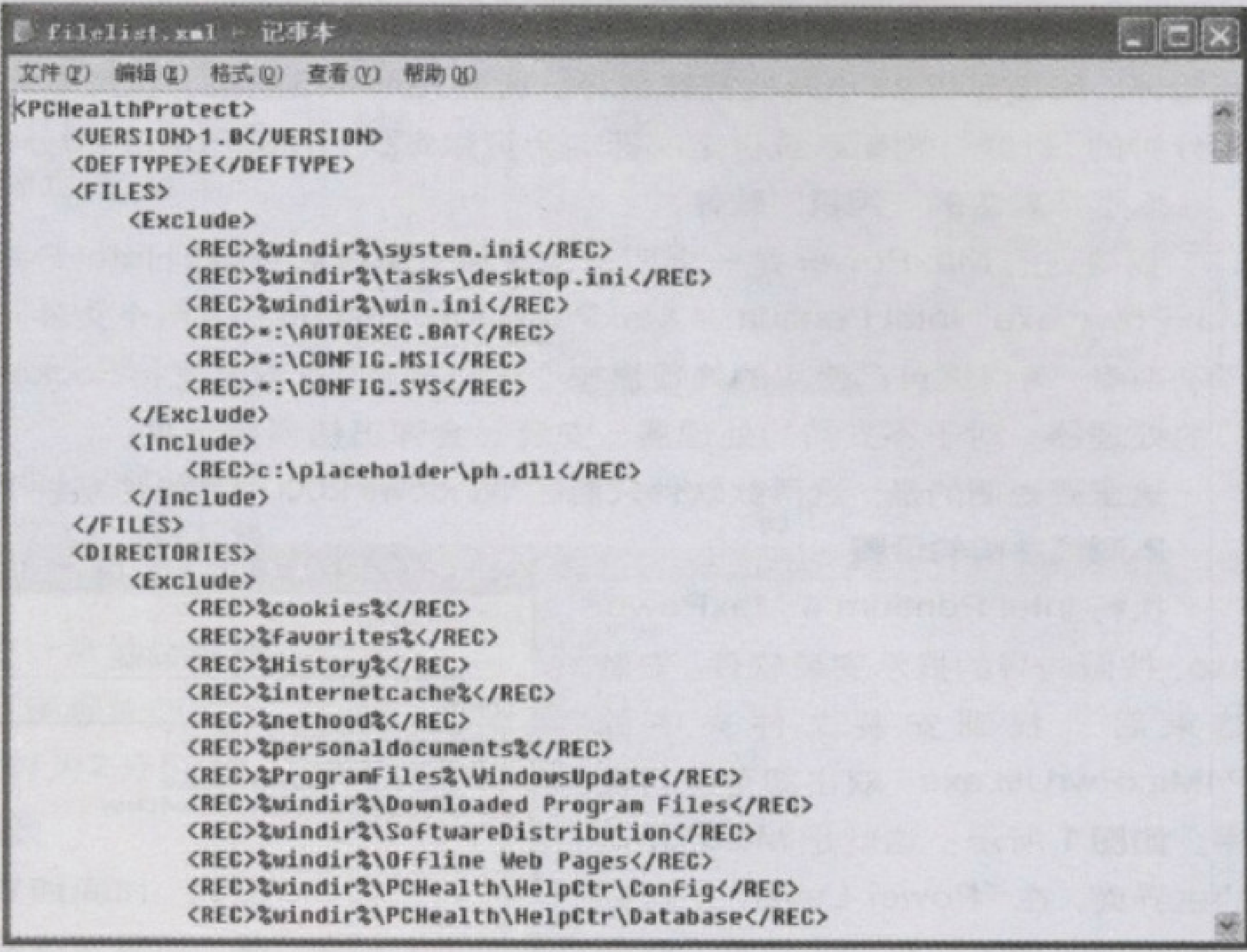
■湖南 花的神明

利用Windows XP中提供的系统还原功能，可在电脑发生故障时，根据先前预设的还原点，将系统迅速恢复到先前的完好状态，而不会担心丢失数据。其实，系统还原是按照预定的规则进行的，在系统目录中的System32\Restore文件夹下，存在一个名为Filelist.xml的文件，在系统还原时，正是该XML文件控制着是哪些文件夹和文件被还原回"原状"。合理配置该控制文件，就能让系统还原服从我们的"指挥"。从而有效地避免了在系统还原过程中，重要的文件被Windows"自作聪明"地删除、覆盖。

因为Filelist.xml文件是系统文件，具有隐藏属性，在默认情况下是看不到的。因此，在资源管理器中点击菜单"工具"→"文件夹选项"，在文件夹属性窗口中打开"查看"面板，取消"隐藏受操作系统保护的文件"项的选择，同时选择"显示所有文件和文件夹"项。然后打开"C:\Windows\System32\Restore"文件夹（以系统安装在C盘为例），在该文件夹下就能看到Filelist.xml文件了，该文件是只读文件，在对其进行编辑之前，最好对其进行备份，并取消其只读属性。使用文本编辑器（例如记事本）打开filelist.xml，会发现该文件的组成很有规律性（**如图1**），大体上由三大部分组成，分别针对文件、文件夹、文件类型进行处理。例如针对文件还原配置：

```
<FILES>
  <Exclude>
    <REC>%windir%\system.ini</REC>
    …
  </Exclude>
  <Include>
    <REC>c:\placeholder\ph.dll</REC>
    …
  </Include>
</FILES>
```

其中<FILES>……</FILES>表示文件还原配置部分，<Exclude>……</Exclude>表示哪些文件排除在还原之外，包含在内的<REC>……</REC>，说明具体的文件路径。<Include>……</Include>中包含的是哪些文件需要进行还原操作，嵌套在里面的<REC>……</REC>部分指明了具体的文件路径。根据以上分析，用户可合理地配置Filelist.xml，让系统还原按照我们的要求进行。可在文件还原配置中对预设的排除类型进行增加或删除，例如如果安装多个不同版本的Windows，为了避免系统还原破坏正常的启动菜单，可将C盘根目录下的Boot.ini文件添加到文件排除列表中（比如<Exclude><REC>c:\boot.ini</REC></Exclude>）。当然，也可对预设的必须还原的文件列表进行修改操作，将需要还原的文件添加到<Include>……</Include>列表中，这样即使该文件遭到了破坏，也能轻松恢复。文件夹还原配置与之大同小异，例如：



```
filelist.xml - 记事本
文件(F) 编辑(E) 格式(O) 查看(V) 帮助(H)
<PCHealthProtect>
    <VERSION>1.0</VERSION>
    <DEFTYPE>E</DEFTYPE>
    <FILES>
        <Exclude>
            <REC>%windir%\system.ini</REC>
            <REC>%windir%\tasks\desktop.ini</REC>
            <REC>%windir%\win.ini</REC>
            <REC>*:\AUTOEXEC.BAT</REC>
            <REC>*:\CONFIG.MSI</REC>
            <REC>*:\CONFIG.SYS</REC>
        </Exclude>
        <Include>
            <REC>c:\placeholder\ph.dll</REC>
        </Include>
    </FILES>
    <DIRECTORIES>
        <Exclude>
            <REC>%cookies%</REC>
            <REC>%favorites%</REC>
            <REC>%History%</REC>
            <REC>%internetcache%</REC>
            <REC>%nethood%</REC>
            <REC>%personaldocuments%</REC>
            <REC>%ProgramFiles%\WindowsUpdate</REC>
            <REC>%windir%\Downloaded Program Files</REC>
            <REC>%windir%\SoftwareDistribution</REC>
            <REC>%windir%\Offline Web Pages</REC>
            <REC>%windir%\PCHealth\HelpCtr\Config</REC>
            <REC>%windir%\PCHealth\HelpCtr\Database</REC>
```

图1

```
<DIRECTORIES>
  <Exclude>
    <REC>%cookies%</REC>
    <REC>%favorites%</REC>
    …
  </Exclude>
  <Include>
    <REC>*:\Documents And Settings\*\Application Data\Microsoft\Internet Explorer\Quick Launch</REC>
  </Include>
</DIRECTORIES>
```

其中<DIRECTORIES>……</DIRECTORIES>表示文件夹还原配置部分，<Exclude>……</Exclude>表示哪些文件夹排除在还原之外，<Include>……</Include>表示哪些文件夹需要进行还原操作。<REC>……</REC>表示具体的文件夹路径。在这里可自由配置文件夹的还原情况，可将一些包含重要数据且经常变动的文件夹排除在还原之外。例如在文件夹"E:\importantfile"中包含重要的文件，可将其添加到文件夹还原排除列表中（比如<Exclude><REC>e:\importantfile</REC></Exclude>）。

在Filelist.xml的最后部分说明文件类型的还原配置情况，例如：

```
<EXTENSIONS>
  <Include>
    …
    <REC>DIX</REC>
    <REC>DLL</REC>
    <REC>DOB</REC>
    <REC>XLL</REC>
    …
```

</Include>

</EXTENSIONS>

其中<EXTENSIONS>……</EXTENSIONS>表示文件扩展名还原配置部分，<REC>……</REC>中指明具体的文件类型。值得说明的是，其中只包含需要还原的文件类型列表，而且只包含系统文件类型，常用的文件类型（例如DOC、BMP、WPS等）没有包含在还原之列，为了让一些重要的文件能"避免"被还原（例如安装的FON、TTF等字体文件），在<Include>……</Include>列表中将其删除即可，也可在扩展名还原配置中添加<Exclude>……</Exclude>排除列表，并将需要排除的文件类型添加到其中。

自动代理，轻松浏览

■安徽 屠志成

一、遇到难题

前段时间，笔者在Google的博客网站Blogger上申请了自己的博客（**如图1**，地址为http://www.blogger.com/），登录、发布网络日志都很正常，但就是不能查看自己的网志，只要一点击自己的博客链接http://tzcjs69.blogspot.com/，IE总是提示该页无法显示。通过查资料才知道原来Blogger对部分地区的IP地址有访问限制，这Google也够变态的，允许你编辑、发布，就是不许你查看，不知这是哪门子道理。



图1

二、寻找办法

突破IP限制的唯一办法就是利用代理服务器来上网。虽然寻找代理服务器并不困难，但代理服务器常常不稳定，需要经常查找并更换新的才能正常浏览受限站点。经多方寻找，笔者找到了一个能自动绑定代理服务器的浏览器Torpark（版本号1.5.0.2）。Torpark的使用简单方便，启动后在地址栏里直接输入有限制的站点的网址就可打开它（**如图2**），只是速度有点慢，但总比不能浏览强多了。不过Torpark也有缺陷，就是只要它一启动，也就加载了自动代理程序，对所有要访问的网站都使用代理服务器来访问，像国内的浏览速度较快的网站，用它浏览起来反倒慢了。这有点因小失大的味道，于是我继续寻找更为灵活的解决方案。

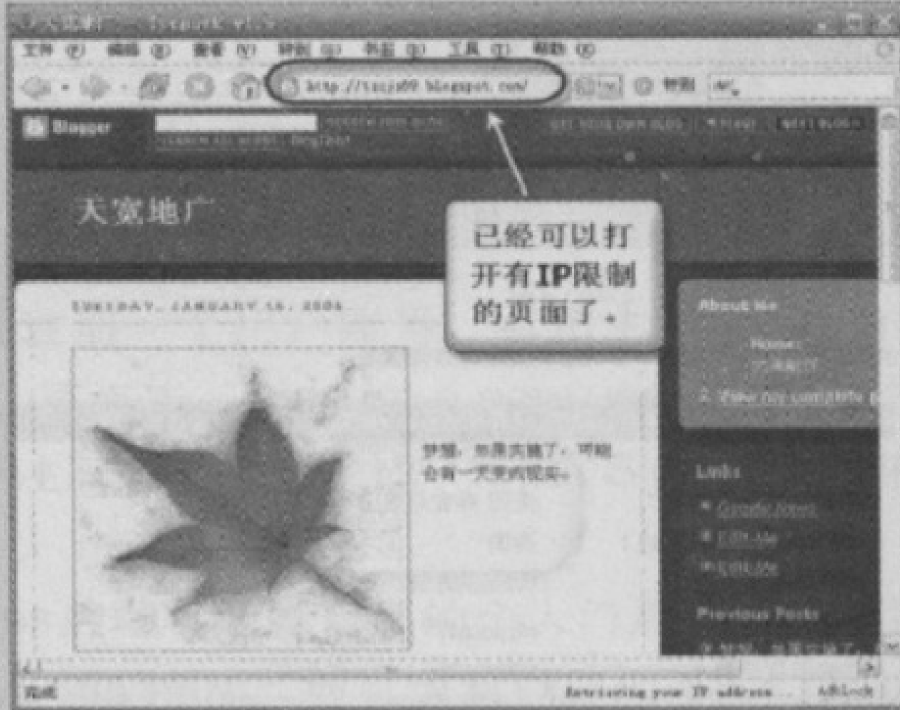


图2

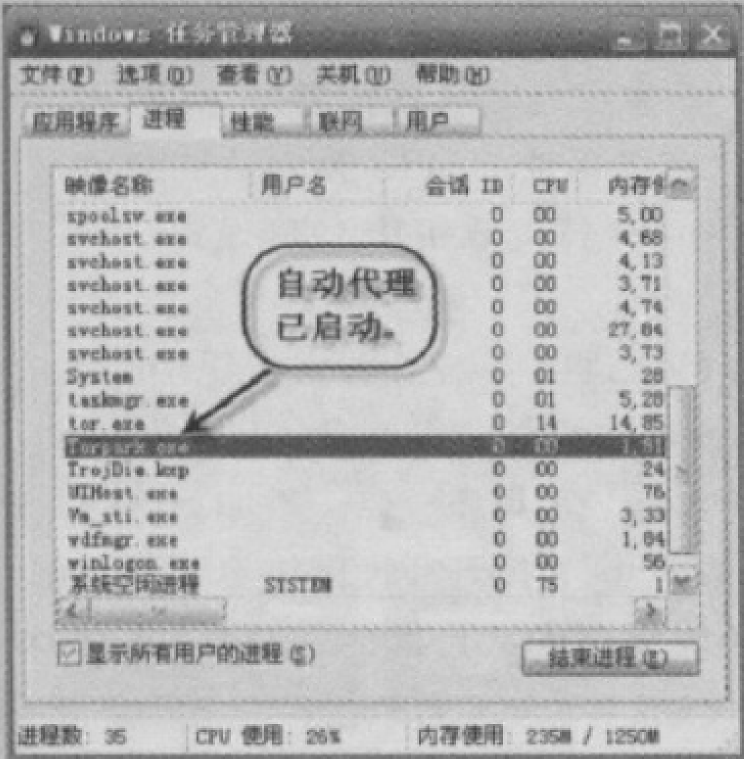


图3

三、自动代理

功夫不负有心人，笔者终于找到了经一个网友精简的Torpark（下载地址是http://www.papac.net/downinfo/26407.html），它去除了其中的Firefox浏览器，只保留了自动代理的功能，可让多款主流浏览器使用这个自动代理。下载Torpark绿色版后，解压到某个文件夹，然后双击执行其中的Torpark.exe，自动代理功能就启动了，但看不到任何软件界面。按Crtl+Alt+Del键，打开"任务管理器"，在进程列表中可看到Torpark.exe（**如图3**），如果想终止自动代理，可在这里结束它，也可双击和Torpark.exe在同一文件夹中的Torkill.exe来结束它。Torpark.exe运行后，想让各种浏览器使用它的自动代理功能，需要对浏览器进行一下设置。

1.在IE中，打开"Internet选项"对话框，切换到"连接"选项卡（**如图4**）。如果上网方式为拨号，单击"设置"进入下一步；如果是通过局域网上网，单击"局域网设置"进行具体设置。现以后者为例进行说明。打开"局域网设置"对话框，选中"代理服务器"下的"为LAN使用代理服务器"复选框，然后单击"高级"（**如图5**），又打开"代理服务器设置"，在服务器类型中选择"Socks"，在"代理服务器地址"中填入127.0.0.1，在端口中填入81（**如下页图6**），确定，设置成功。

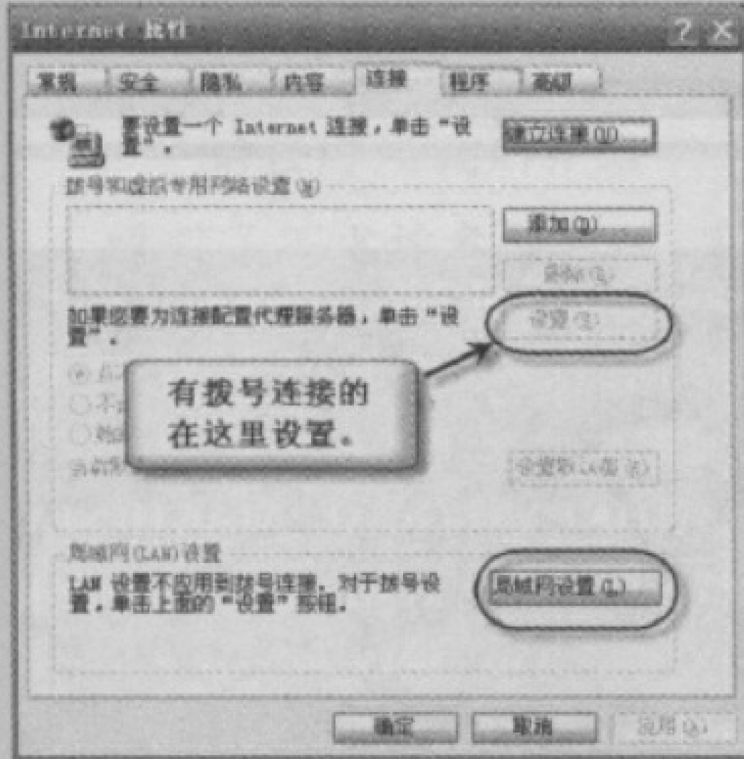


图4

2．对于以IE为内核的浏览器，如GreenBrowser、Maxthon等，设置方法有两种：一种是使用IE的代理设置，一种是手动设置它们自己的代理。在GreenBrowser中，单击工具栏上"代理"按钮右侧的小三角形，如果在IE中已设置了代理服务器，在下拉菜单中可选择"启用IE代理设置"（**如下页图7**）；如果没有在IE中设置，就选择"设置代理服务器"。在打开的"设置代理"对话框中，先选中左侧列表中的"代理服务器"，然后单击对话框右上角的"插入"，在"代理项目"中，"代理名称"可随便填（比如"自动代理"），"代理地址"

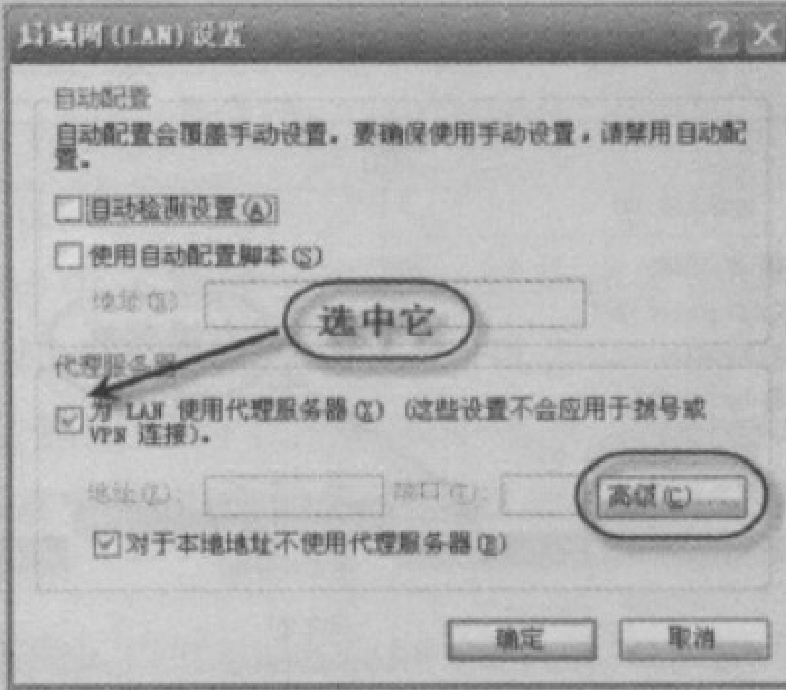
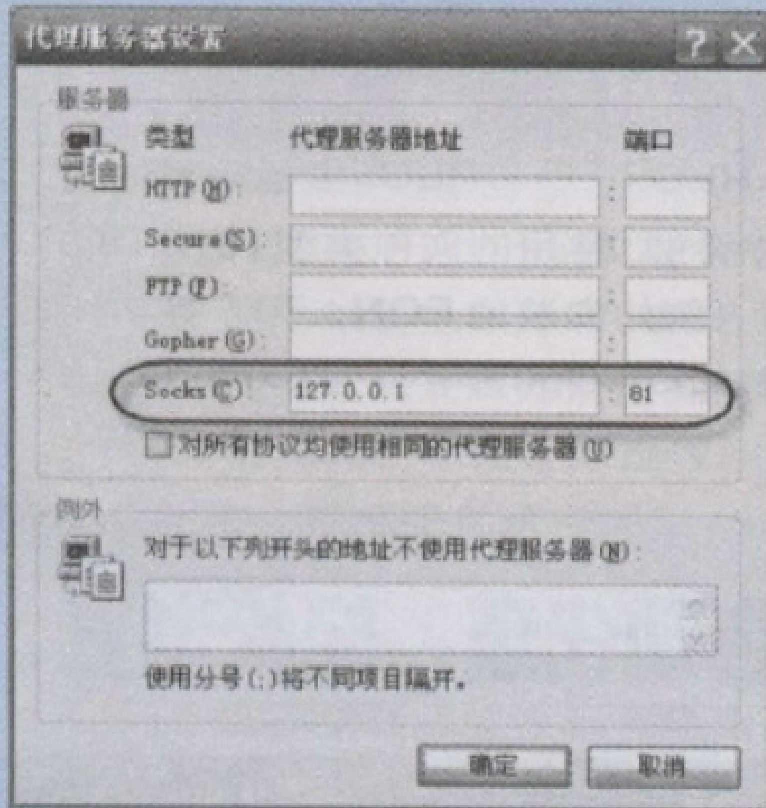


图5


图6

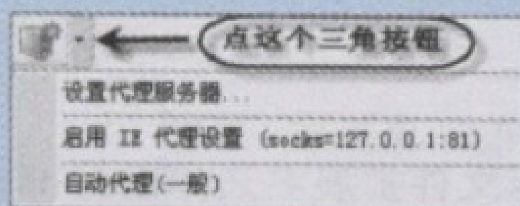
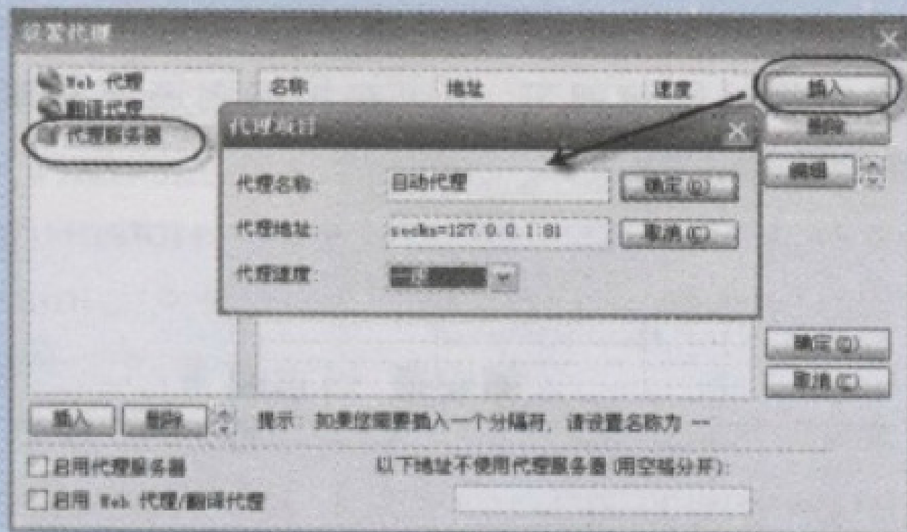
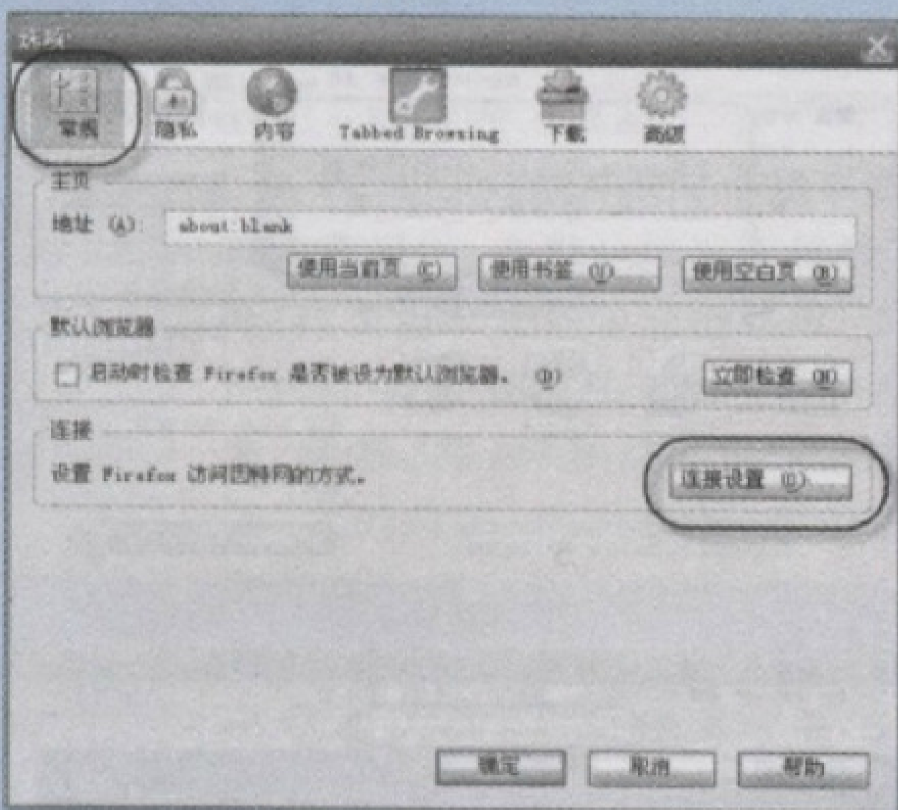


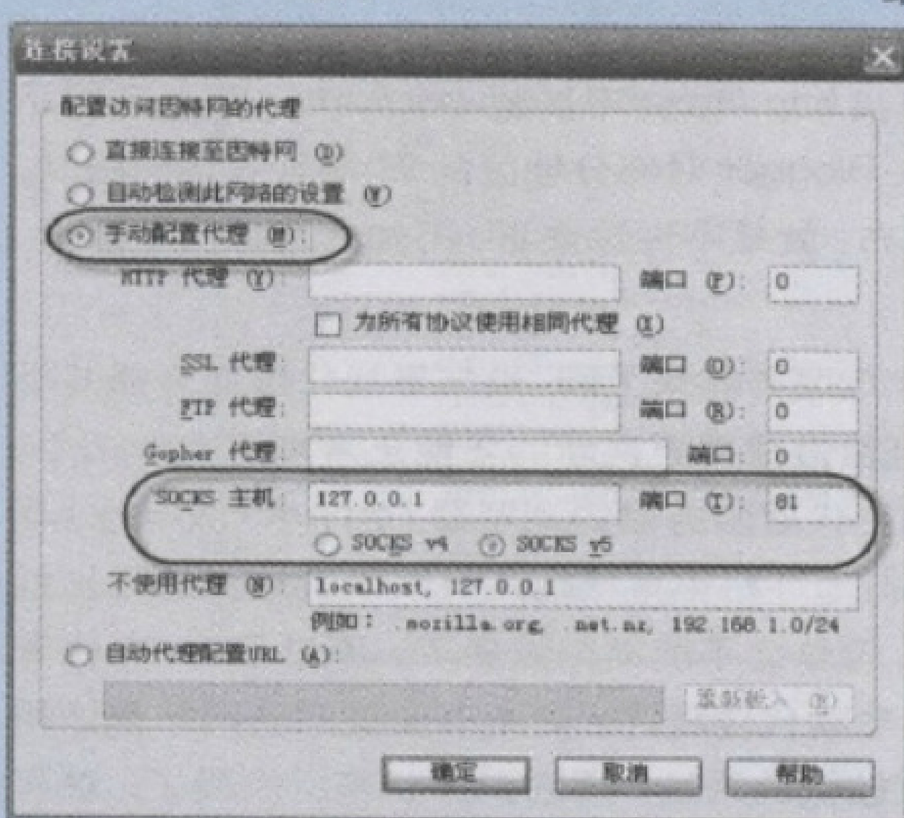
图7


图8

中填入"socks=127.0.0.1:81"，"代理速度"可从列表中选择(**如图8**)。两次确定，返回GreenBrowser窗口。对某个网站需要使用代理时，在工具栏上"代理"按钮右侧的小三角形下选择刚才设置的代理名称即可。Maxthon的代理设置在"Maxthon选项"中进行，设置与使用的方法与GreenBrowser相似，不再赘述。

3.对于现在比较流行的Firefox，也可通过类似的设置来搞定自动代理。打开Firefox，从"工具"菜单中选择"选项"，在打开的对话框的"常规"选项卡中单击"连接设置"(**如图9**)，然后选择"Socks主机"，在后面的文本框中填入127.0.0.1，"端口"中填入81，并选中"Socks v5"单选框，确定(**如图10**)，设置完成。

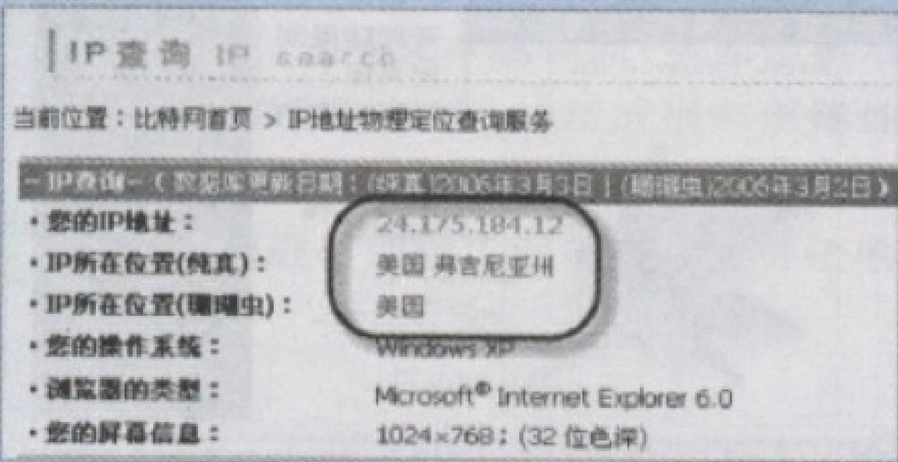

图9


图10

一款浏览器的自动代理功能启动后，在它的地址栏里输入http://www.abcbit.com/ip.php，会打开"比特网"专门查询IP地址的页面，你会发现你的IP地址已变成国外的(**如图11**)，而且过一段时间它会自动更换，以获得最快的浏览速度。

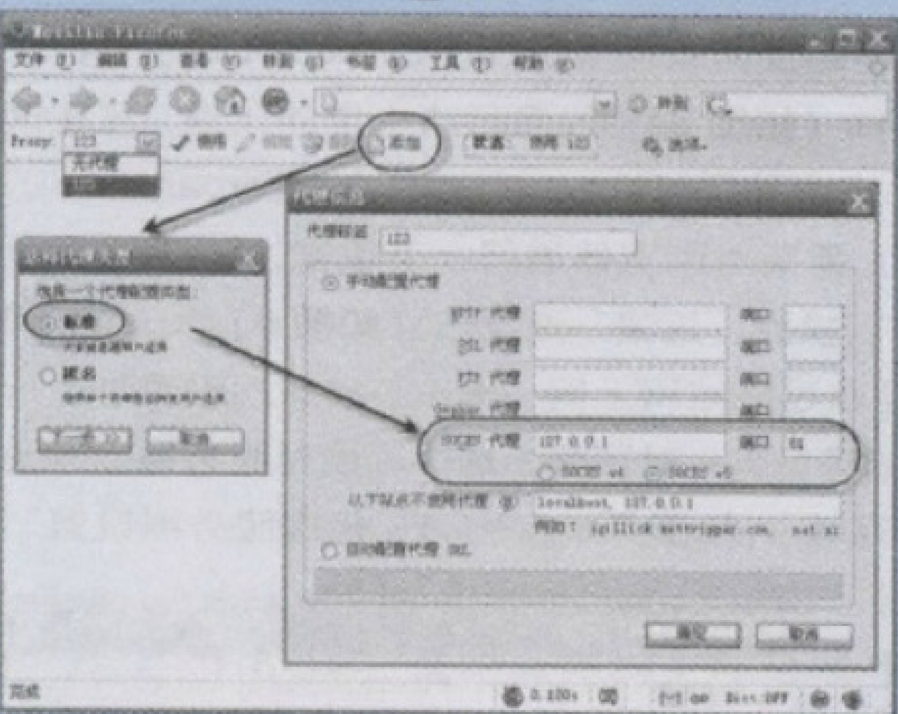
四、方案优化

为了在浏览网页时能根据需要灵活选择是否使用代理，以提高浏览效率，对IE、以IE为内核的浏览器以及Firefox，要选择最合适的设置和使用方案。


图11

1.对于IE和以IE为内核的浏览器，可先在IE中把自动代理设置好，但平时并不使用IE（IE中代理启用和关闭都比较费事），而选择使用以IE为内核的浏览器。如果需要浏览限制IP地址的网站，临时在工具栏中选择"启用IE代理设置"，不需要时则可马上取消，这样对代理就能灵活掌握。

2.对于Firefox，可通过一个叫SwitchProxy的代理服务器扩展来实现相同的功能（下载地址是http://mozillaupdate.mozine.org/extensions/?&application=firefox），下载并安装后，在Firefox界面上会出现一个"Proxy"工具条，点"添加"，在打开的对话框的服务器类型中选择"标准"。单击"下一步"，打开"代理信息"对话框，在"代理标签"中填入一个好记的名称(如123，不能使用中文)。其他设置都和Firefox一样（**如图12**）。


图12

不需要代理时，在"Proxy"工具条的下拉列表中选择"无代理"，点其右侧的"使用"(这个"使用"好像应该是"应用"才对)；需要使用代理服务器时，就选择前面添加的代理，再点其右侧的"使用"。这样就可随心所欲地在两者之间进行切换。这个插件除了生成一个工具栏外，还在右键菜单中添加了代理设置和切换的项目。如果在不使用代理时有个网页打不开，可尝试在当前窗口中通过右键菜单来启用设置好的自动代理(**如图13**)，刷新一次，只要不是死链接，网页就能打开。这种看起来像亡羊补牢的做法，挺有创意，也很方便。

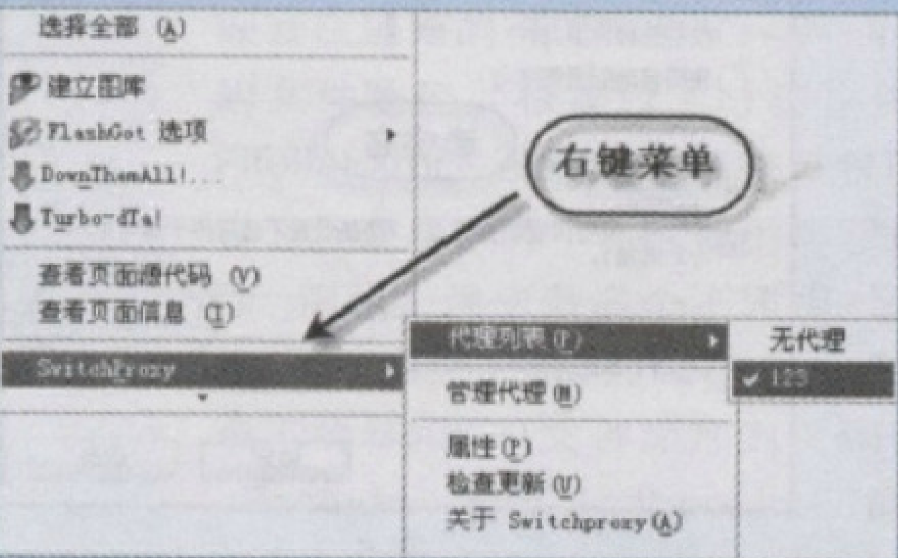


图13

一句话技巧

微软在Windows XP的SP2补丁包对系统最大并发连接数进行限制，默认上限为10个。对BT下载影响颇大，不过只需修改注册表即可。打开注册表编辑器，找到[HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\Tcpip\Parameters]主键，选择"新建"→"DWORD值"，建立一个名为"TcpNumConnections"（不含引号）的DWORD值，然后双击，把"数值数据"改为"十进制"的"100"，重启机器，电脑的最大并发连接上限就变成100了。

山东 牟晓东

WEB2.0时代 打造自己的个人门户

■贵州 冰河洗剑

前段时间我们介绍了个性化的Google主页，吸引了不少读者的兴趣。其实在Web 2.0时代，很多网站都提供了个性化的主页，允许用户自己设置喜欢的网站页面。除了Google外，比较知名的个性化网站还有Windows Live、Netvibes、Star、fyuze和Protopage等。它们与Google相比，UI程序更高级并且拥有更多的功能。个人用户的体验过程越来越重要，传统的门户网站已演变为个人门户。在Google个性化主页的带动下，个人门户早已成为网络发展的新趋势。下面就让我们一起来欣赏这些有趣的个人门户网站吧！

一、最优秀的个人门户

——Netvibes（http://www.netvibes.com/）

Netvibes一直被评为Web 2.0时代最出色的个人门户之一。它有多种语言版本，整合Writely后支持异常漂亮、设计优秀的界面和拖放功能。它结合众多知名个人门户网站的优点，如start.com和protopage，不仅能聚合RSS，同时也提供写日记的功能。

1.申请及设置个人门户名称

与Google的个性化主页相同，在Netvibes中可免费设置个人门户主页，但是未注册的用户只能在本机上使用自己的设置（图1）。要想随时随地登录Netvibes的个性化

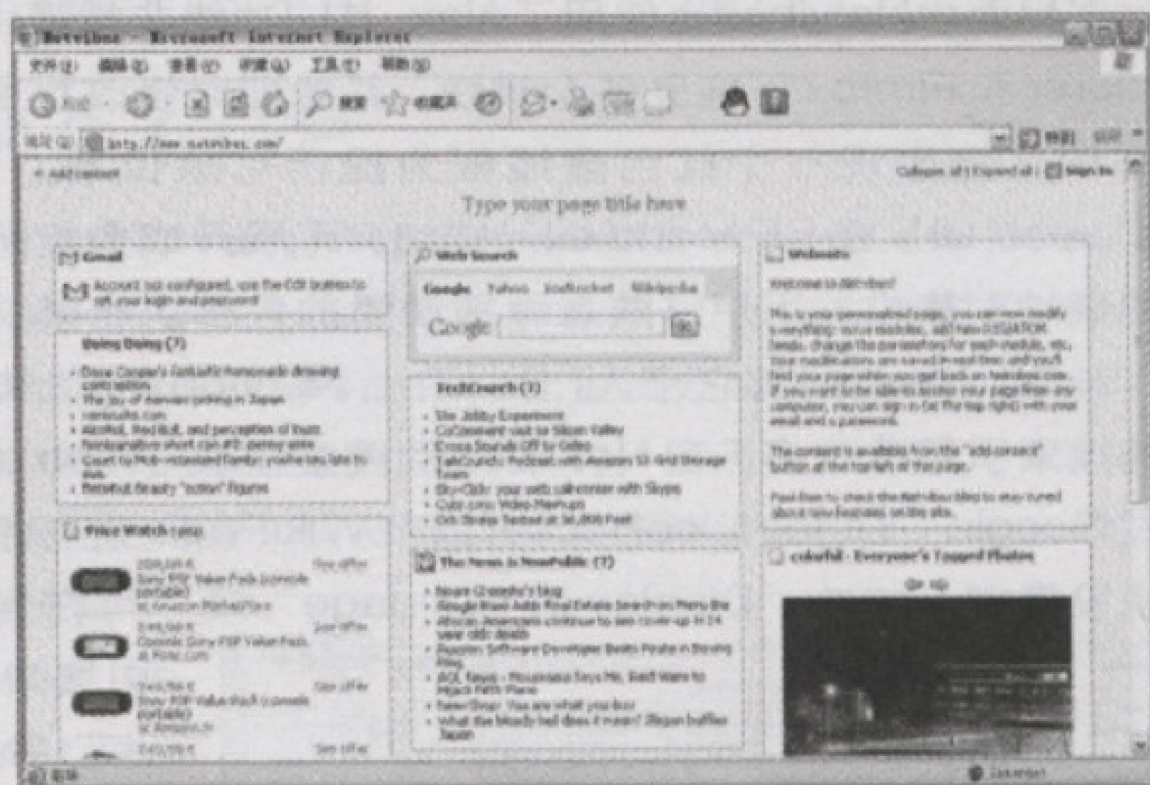


图1

设置主页，必须注册一个用户账号。点击主页右上角的"Sign in"链接，再点击"Sign up a new user"，然后按照提示填写用于注册的邮箱和密码，点击"Sign up"按钮即完成用户注册。

登录Netvibes后就可设置自己的个人门户了。首先在"Type your page title here"处可填写自己的个人门户网站名称，此时设置的名称将显示在浏览器的标题栏上。

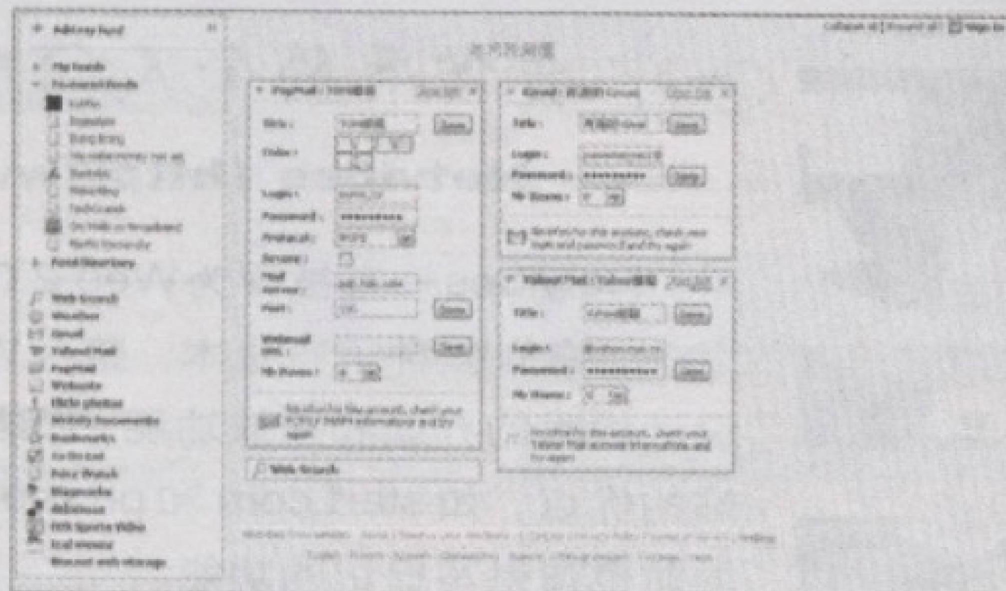
2.个人门户上的邮件接收器

在Netvibes的个人门户网页上，有许多默认的模块，可实现许多功能。例如它可像Google个性化主页那样读取Gmail邮件，并显示标题和邮件摘要。将鼠标移动到"Gmail"标签上，点击"Edit"按钮，可对Gmail接收模块进行设置。在"Title"中设置Gmail模块显示名称；在"Login"中输入完整的Gmail邮箱地址，在"Password"中输入登录密码；在"Nb Items"中设置显示的邮件数目。完毕后，点击"Save"按钮保存设置，再点击"Close edit"关闭设置框，即可接收Gmail邮件了。

另外，在Netvibes中还集成了Yahoo邮件接收模块，不过需要手动进行添加。点击页面左上角处的"Add content"按钮，在左侧出现的下拉列表中选择"Yahoo! Mail"，并将其拖动到右侧页面中的任意位置处，然后设置账号信息，即添加成功。

Netvibes的邮件接收功能比Google的个性化主页更为强大，如果想让它接收其它邮箱的邮件，可点击添加左

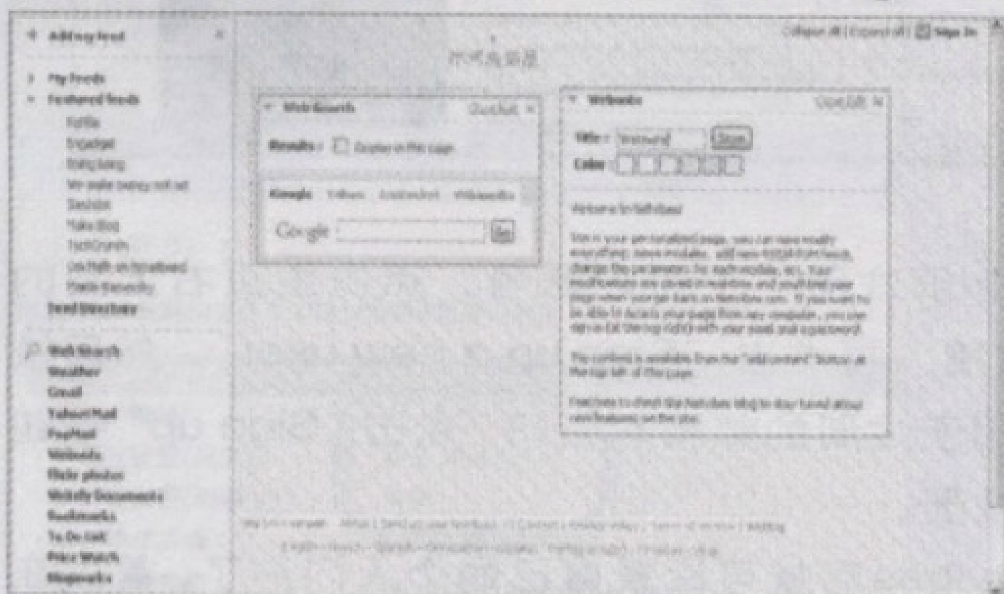
侧列表中的"PopMail"模块。在设置PopMail模块时，除了填写账号信息外，还要设置邮件接收协议(Protocol)，并设置POP邮件接收服务器(Mail server)及相应的端口(Port，默认为110)。另外，它还可接收MSN类不支持POP的邮箱，只需在"Web mail URL"中填写邮件接收链接地址即可（图2）。


图2

3.强大的UI模块

在界面中Netvibes也使用了Ajax，其UI功能非常强大，可在Internet Explorer和Firefox下拖曳各个模块，并能即时修改页面标题。在拖动状态中，会出现一个红色虚线框为提示可放位置。点击页面上的"Collapse all"或"Expand all"按钮，可展开或叠起所有模块。在左侧的模块列表中，用户可随意地拖动添加各种功能模块。

与Google类的其它个人门户相比，Netvibes的优势在于它默认支持的搜索引擎非常多。在Netvibes的搜索模块"Web search"中，可通过Google、Yahoo、IceRocket以及WikiPedia进行搜索。打开搜索模块设置框，勾选"Display in this page"项，可在当前的门户网页中搜索。


图3

另外，在Netvibes中提供一个便签功能"Web note"，可方便地在自己的个人门户上书写记录。在便签模块设置中，还可自定义显示的文字和背景色，红框内文字可自由编辑。编辑完成后，点击"Save"按钮，书写的文字以及登录后页面的改动都会被保存到服务器上，以便随时查看（图3）。在Netvibes中还整合了Writely，可在线办公编写各种文档。

Netvibes所提供的天气预报服务"Weather View"，也优于Start.com和Google，可显示全球主要城市的天气。"Bookmarks"和"Blogmark"则提供网页收藏夹和Blog标签功能，"To do list"用于安排每天的工作日程，"Flicks photos"用于显示Flicks最新添加的相片……至于其它的模块，比如了解最新的网上商品价格"Price watch"、"FOX sport video"网络体育视频之类，与国内用户关系不大，因此大可点击右上角的关闭按钮，将其从个人门户上删除。

虽然在Netvibes上可添加大量模块，但是其页面打开速度并不因此减慢。因为Netvibes支持单独刷新某个模块，只需在每个模块上点击"刷新"按钮，就可接收该模块最新信息。它也会自动定时地异步刷新各模块，不至于在同一时间内占用太多的资源。

4.强大的在线Feed Reader

Netvibes的Feed读取功能强大，和Start.com非常相似，是一个完整的在线Feed Reader。在左侧模块列表中点击"Add my feed"按钮，弹出Feed链接添加对话框。可输入某个RSS/ATOM Feed链接地址，也可直接导入本机上用各种RSS浏览器保存的RSS资源文件（一般是OPML格式）。此外，在左侧的"Featured feeds"和"Feed directory"中，还可直接添加各种分类Feed资源，非常方便。添加完毕后，就可利用Netvibes在线收集和阅读各种RSS新闻了（图4）。与MSN、Google或Yahoo所提供的个性化首页相比，Netvibes的第三方服务具有更高的灵活性。

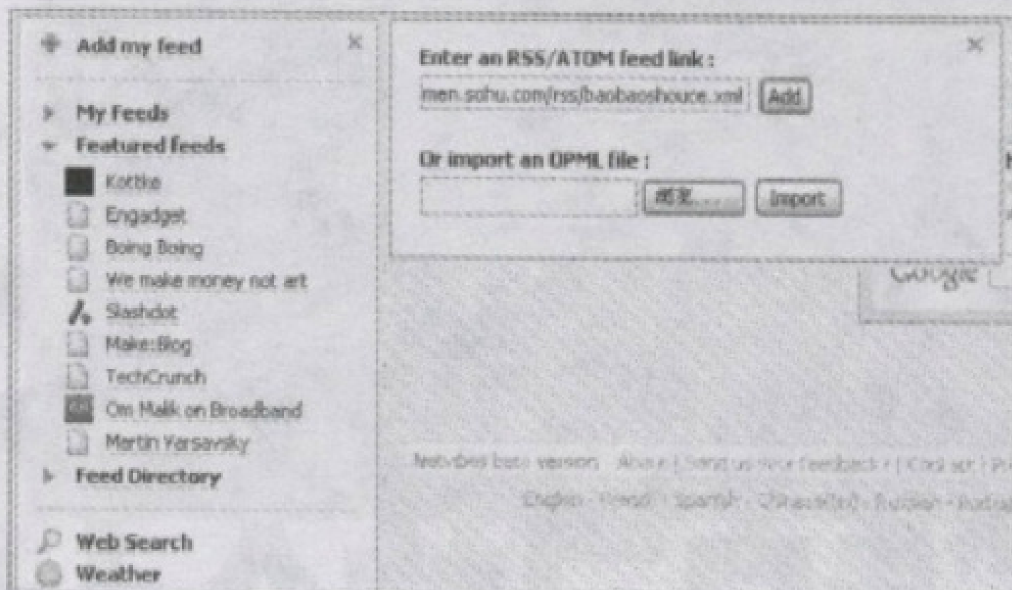
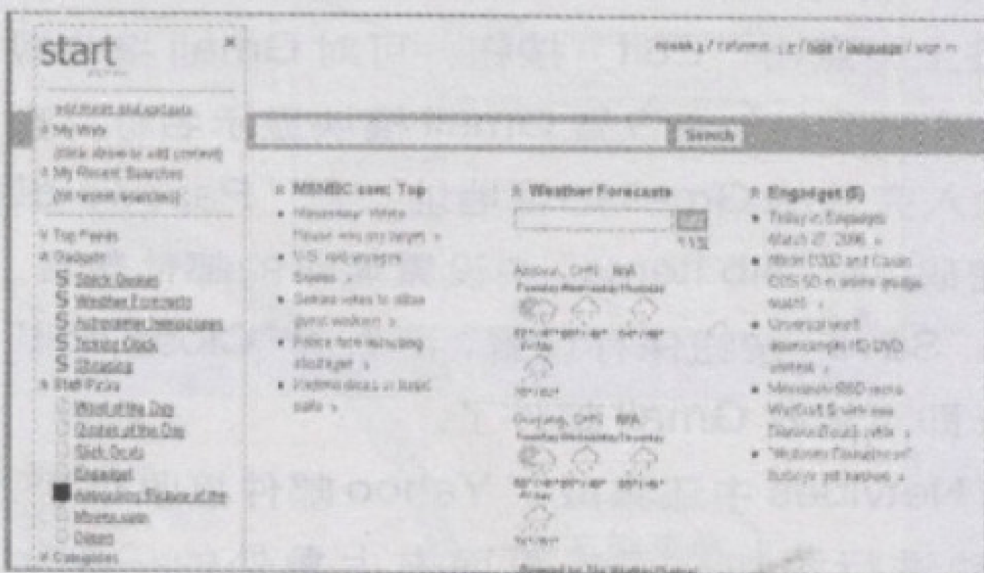


图4


图5

二、Windows Live的前身

——Start.com（http://www.start.com/）

在微软最新的个人门户Windows Live推出之前，网上曾发布MSN将透过Start.com改变浏览器首页的消息，在微软此后推出的Windows Live上可明显地看到Start.com的影子。Start.com虽然也是一个非常知名的个人门户网站，但是功能相对Netvibes则单调得多了。

登录Start.com网站，可看到整个页面呈现微软一贯的淡蓝色风格（图5）。Start.com大量利用了最新的Web页面设计技术Ajax，当调整视窗大小时，你会看到各栏位动态调整位置；当按下某则新闻时，它会浮出一层视窗显示本文，让人觉得很舒服和贴心。

在页面中默认有3个模块，其中的天气查询模块（Weather Forecasts）功能不错。试了试在其中输入笔者所在地"anshun"（贵州安顺），准确地显示了本地当日的天气情况。Start.com默认使用MSN的搜索引擎，在"Search"搜索框中输入关键词后，出现的搜索结果分为"Web""News"和"Feeds"三类。在"Feeds"中每个搜索结果下面会有

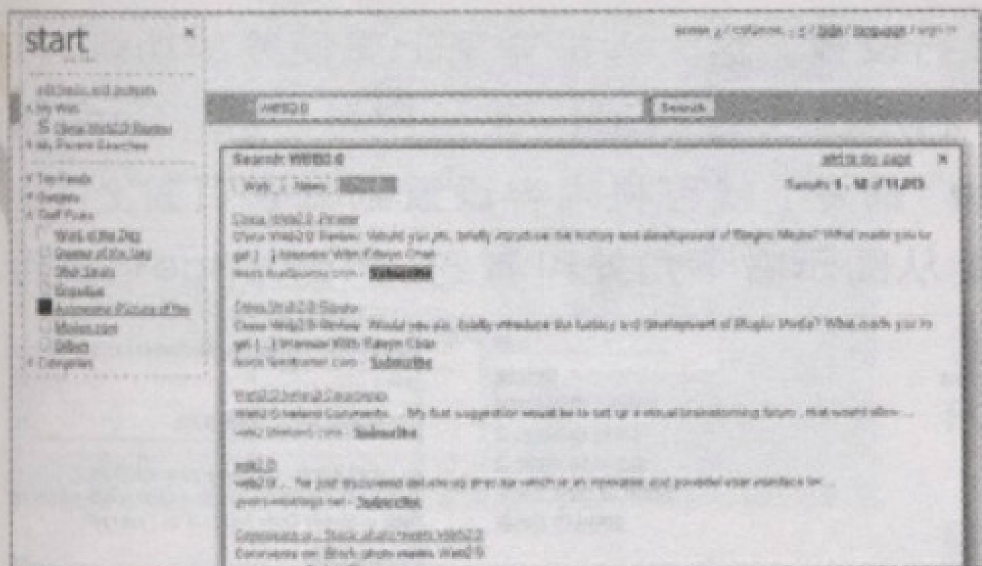


图6

"Subscribe"按钮，点击它就可将该Feeds链接添加到页面上（图6）。如果点击"add to my page"按钮，则可在页面上添加一个搜索模块。模块会自动更新信息，让用户及时了解所关注的最新消息。

在Start.com中主要提供各种RSS订阅浏览功能，除了使用刚才的搜索方式添加Feeds资源外，在左侧边栏"start"中，可添加各种默认的分类Feeds，也有最新的Feeds资源列表。还可点击"add feeds and gadgets"按钮，在弹出的对话框中使用"搜索（Search）"方式，或直接输入"链接"(Subscribe)的方式添加Feeds资源(图7)。点击对话框中的"Advanced"按钮，在高级设置"Import OPML file:"中，还可导入OPML文件。另外，在"My Web"和"My recent searches"中，还保存添加的链接以及最近的搜索项目。

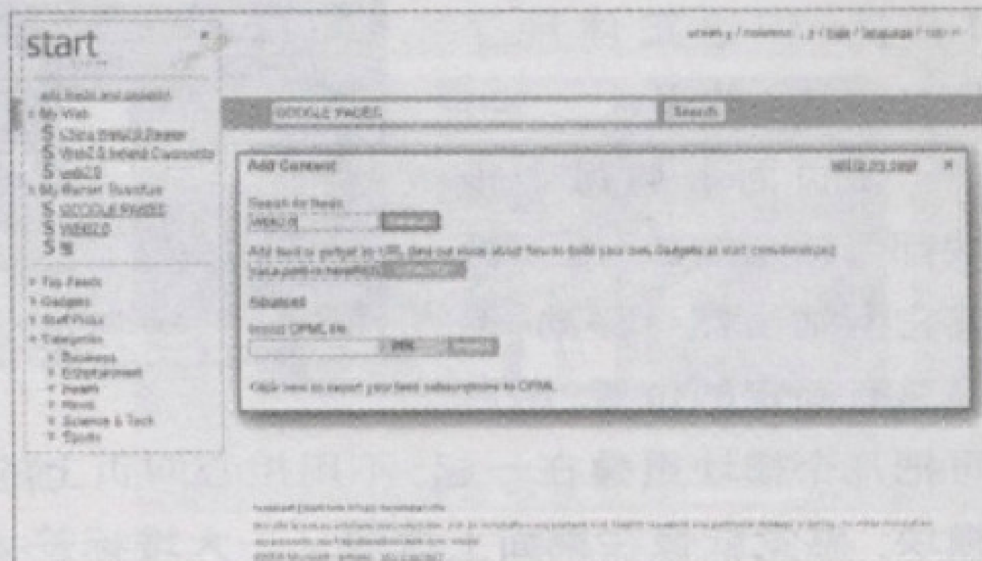


图7

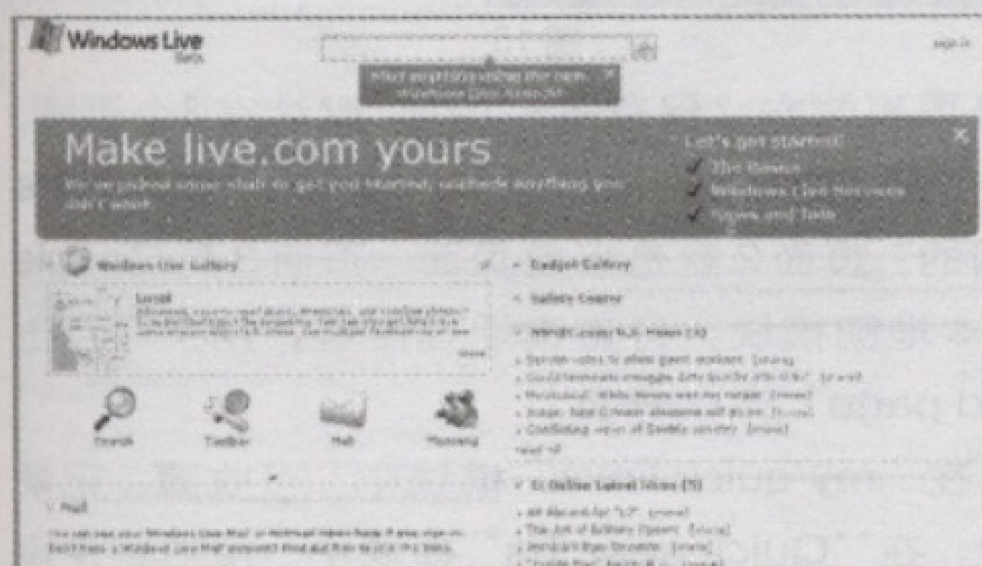


图8

三、微软的个人门户

——Windows Live（http://www.live.com.cn/）

微软和Google一向都是将对方视为竞争对手，微软推出的个人门户Windows Live也要与Google的个性化主页分庭抗礼。Windows Live基本上是在Start.com的基础上发展而来的，但是由于微软与IE、Windows系统结合的强大优势，其发展前景不可限量。

Windows Live提供的功能包括订制RSS聚合器、Windows Live Mail、Windows Live Messenger、Windows Live Safety Center、Windows OneCare Live、Windows Live Favorites等，替代了包括邮件、RSS阅读、Gadgets、股票、全球天气等服务（图8）。这些服务都是与微软的各项产品紧密联系在一起，例如在"Safety Center"（安全中心）中，用户可安装微软的在线更新插件后，及时了解到自己电脑上有哪些漏洞，需要下载什么补丁程序；在"Local"中可查询微软地图等。

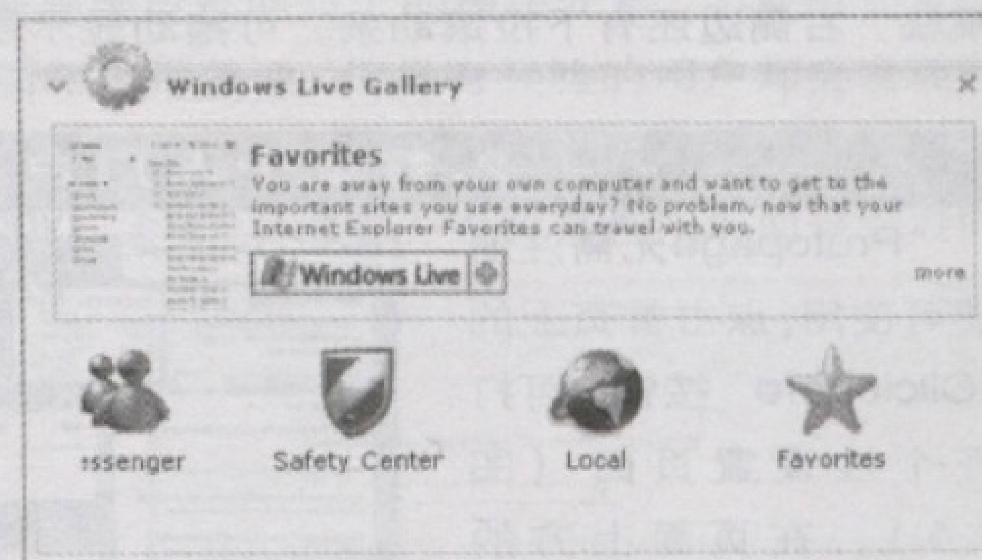


图9

Windows Live的模块添加比较特殊，在页面中间的"Windows Live Gallery"列表框中有各种模块。选择某个模块后，在列表框上会出现"Windows Live +"的按钮。点击该按钮，就可将模块添加到页面中了（图9）。

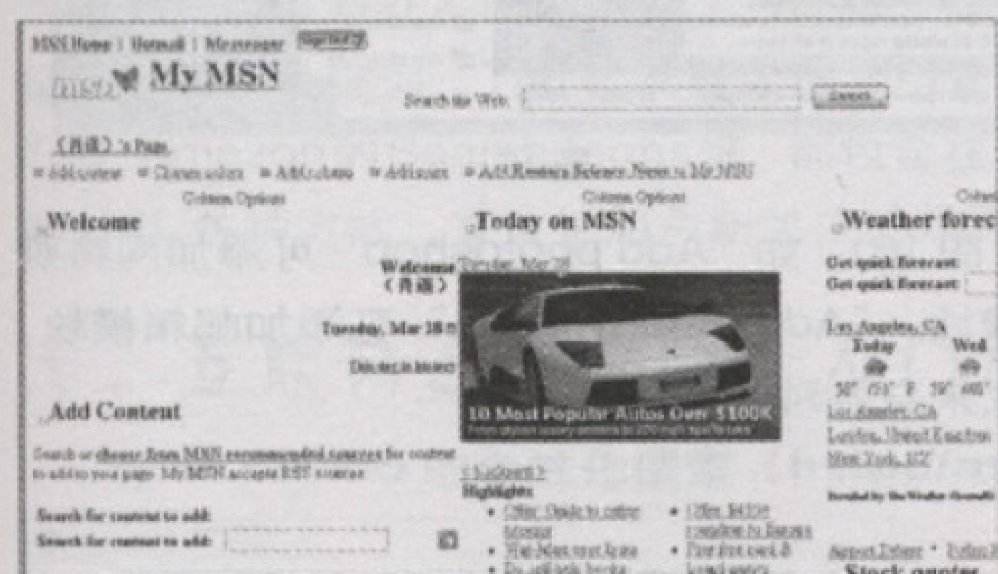


图10

小提示：其实在很早以前，微软就推出过个人门户站点（http://my.msn.com/），只不过没对它进行太多的宣传，而且由于时机的问题，因此使用的用户并不多。这个站点需要用MSN邮箱账号、密码登录。登录后可看到页面色彩非常单调（图10），可点击"Change colors"按钮，改变其色彩背景。虽然页面模块不支持拖动，但用户可通过"Add content"自由地添加各种内容模块。默认的模块内容有MSN搜索、收藏夹（My favorite links）、邮箱（Hotmail inbox）、天气预报等。点击页面上方的"Add pages"可添加分页，使用户的个人门户拥有多个页面。设置完毕后的页面还是很漂亮的（图11）。

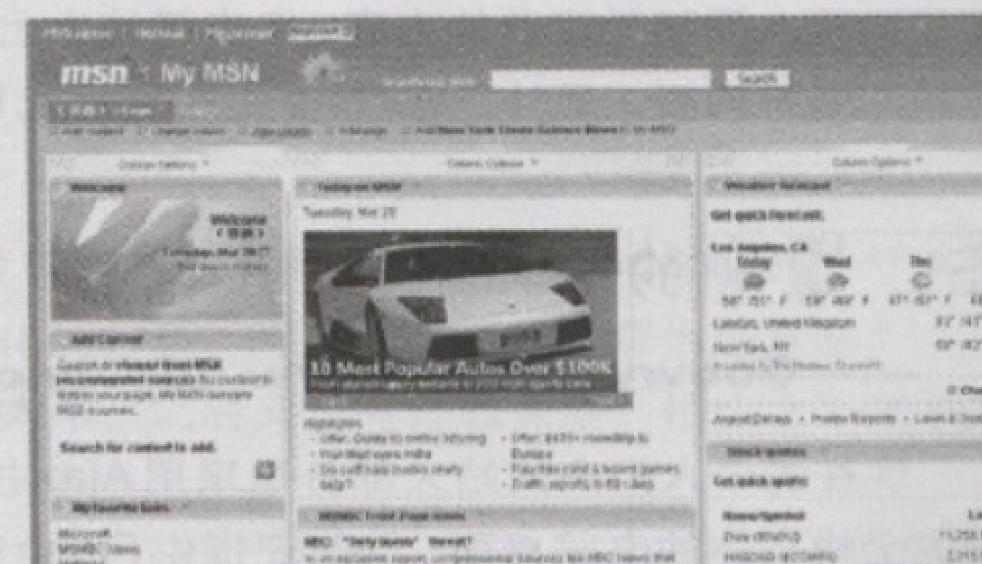


图11

四、首页拼着玩

——Protopage（http://www.protopage.com/v2）

作为一个提供个性化主页的站点，Protopage的个性化功能强大到让人吃惊的地步，其UI远远超出了Google、Start.com之类的网站。用户不单可把模块移动到页面的任意位置上，甚至可重叠、改变模块大小。同时它还可拥有多个页面，大大扩展了个性化主页的空间，用户还可选择跟网友共享某些页面。此外，用户还能拥有一个类似"http://www.

protopage.com/yourname"的域名来访问自己的个性化主页。

1.强大的UI模块

打开Protopage的首页，初看有点凌乱（图12），但这正体现了Protopage的强大。


图12

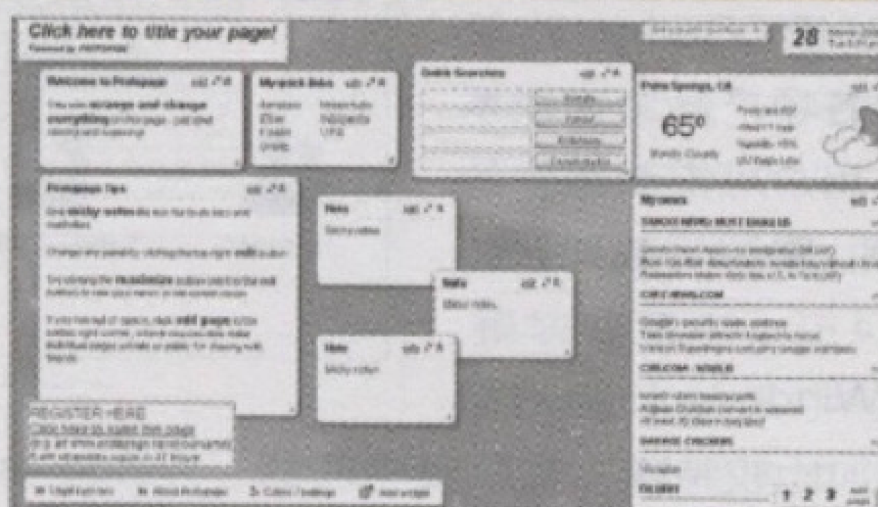
在页面上的每个模块都可随意摆放，而不像其它网站虽然可移动，但是总有固定的位置。用户可把几个模块重叠在一起，不用担心网页上的位置不够摆放太多的模块，感觉就像在桌面上摆放了一大堆标签，想要用什么就将它拖出来。每个模块上面有3个按钮：拖动右下角处的箭头，可随意改变模块的大小；而右上角处的上箭头按钮可将模块收缩起来，斜箭头按钮可将整个模块全屏化使用（图13）。全屏化后，可通过"Return to page"返回原来的页面。对于不能完全显示内容的模块，右侧边还有下拉滚动条，可拖动显示所有内容。



图13

2.打造个人门户

Protopage无需注册便可使用。点击首页上的"Click here"按钮，可打开个性设置页面（图14）。在页面上方的"Click here to title your page!"处，可设置自己的个人门户站点名称。


图14

Protopage侧重于网络书签和记事本，在页面上有3个记事便签，可在里面输入要随手记录的内容。点击模块右上角的"Edit"命令，就可输入各种内容。另外，在Note中还可输入Html文件，对整个网页进行设置，这大大扩充了记事便签的功能。

利用模块的"Edit"下拉菜单中的"Send to page"命令，就可将内容设置到其它页面上（图15）。从图示右下角处可看到，Protopage还采用

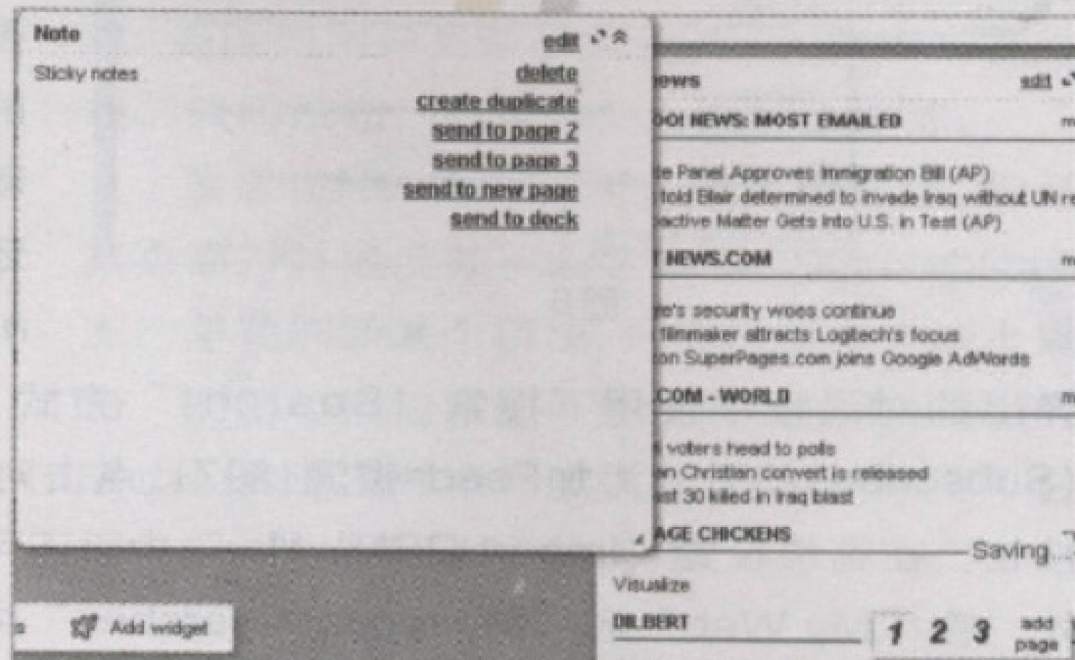


图15

了分页面的方式保存各种模块，默认有3个页面。其中的页面1中，是用来设置一些有关Protopgae新闻的，页面2就是当前页面，页面3是Google Maps地图模块，可查询地理位置。用户可点击"Add page"添加分页。

在"my quick links"模块中，可收藏、记录网址；在"Quick searchs"模块中，用户可使用Google、Yahoo等几个搜索引擎进行搜索；在"my news"模块中，可收集各种新闻Feeds。在页面下方还有个工具条，点击其上的"Add widget"按钮，在弹出的菜单中可添加更多的模块（图16）。如"Add photoshop"可添加网络照片模块；"Add email inboxs"可添加邮箱模块，接收来自各种邮箱的邮件……

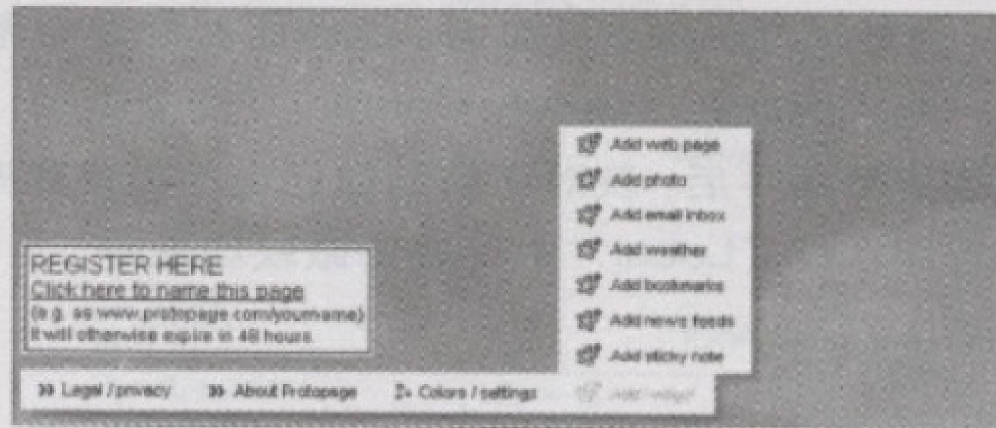
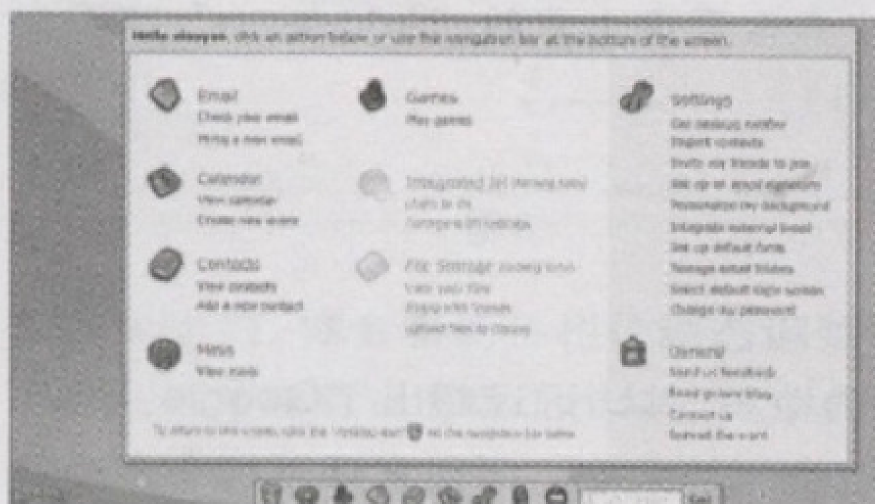


图16

五、漂亮的Flash式个人门户

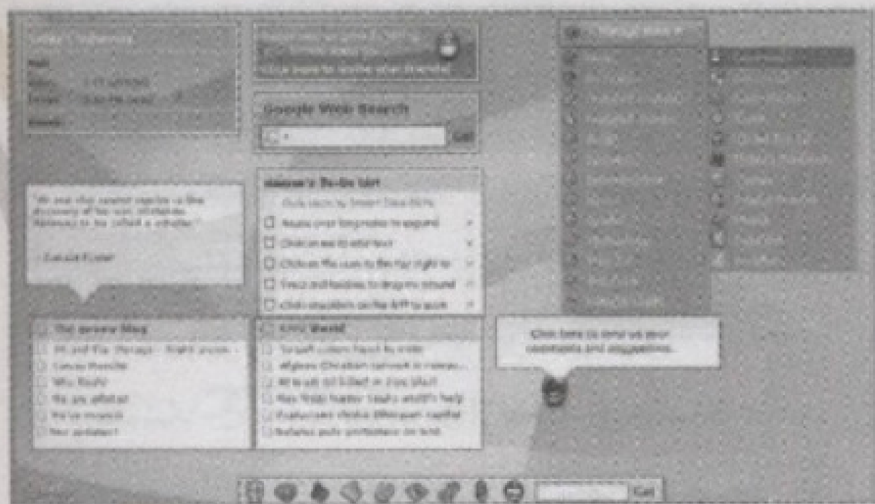
——Goowy（http://www.goowy.com/）

现在的个人门户网站大部分是采用Ajax技术实现的，但Goowy算是比较特殊的一个。它采用了Flash技术来让页面完全模拟你的电脑桌面，同时还提供Flash客户端软件，功能还在不断完善中，非常值得一试。用户名注册成功后附送一个2GB的超大邮箱（用户名@goowy.com），并可在注册过程中将其它大邮箱（Gmail、Yahoo、MSN……）自动导入其中，其功能还是挺有吸引力的。


图17

1.Flash式桌面操作

登录后会看到非常漂亮的Flash首页（图17）。在这个首页的"桌面"上，是几个功能模块，包括Email、日程、游戏等，操作起来非常方便。例如要接收邮件，直接点击"Email"下的"Check new email"，就会打开新页面显示邮箱中的新邮件，还可方便地撰写新邮件。在邮件窗口中，随时可点击"电脑"按钮，返回到"桌面"上。


图18

2.个人首页

点击首页“桌面”底部工具条上的“Minis”，可打开个人首页（图18）。在页面上显示有个人邮箱、Goowy博客更新、工作日程安排、Google搜索等模块。点击右侧的“Manage Minis”可管理个人首页模块设置，默认有许多分类Feeds资源，可直接点击弹出菜单中的“Add Feed”按钮，添加相应的RSS/ATOM链接。


图19

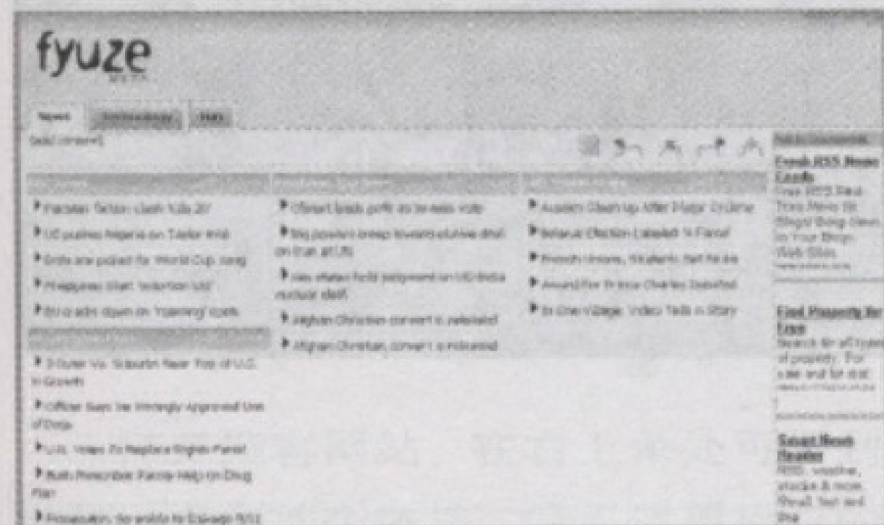
3.个人门户上的小游戏

在Goowy上还提供了许多好玩的小游戏。点击底部工具条上的“Games”按钮，就可显示10余个Flash游戏了。其中有经典的吃豆豆、坦克大战、俄罗斯方块等（图19）。

Goowy的出现简直让人耳目一新，Flash技术制作的页面非常漂亮，而且各种Flash动画式的操作，使得个人门户的维护与使用变得越来越方便和有趣！

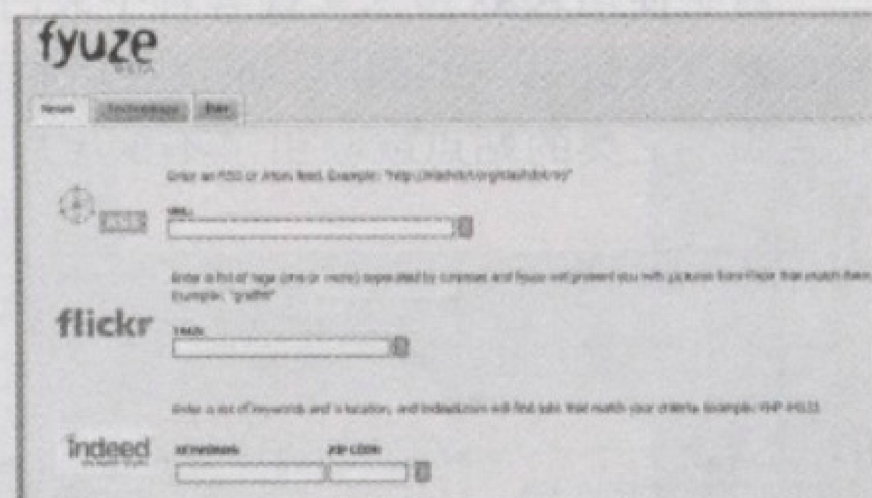
六、集成TAG、RSS和URL的Fyuze

——（http://fyuze.com/）


图20

Fyuze也是国外一个非常知名的个性化门户网站。它提供了相当多的个性设置，可添加flicker图片、各种职介信息、亚马逊网上商店信息、Yahoo新闻、RSS信息聚合等。

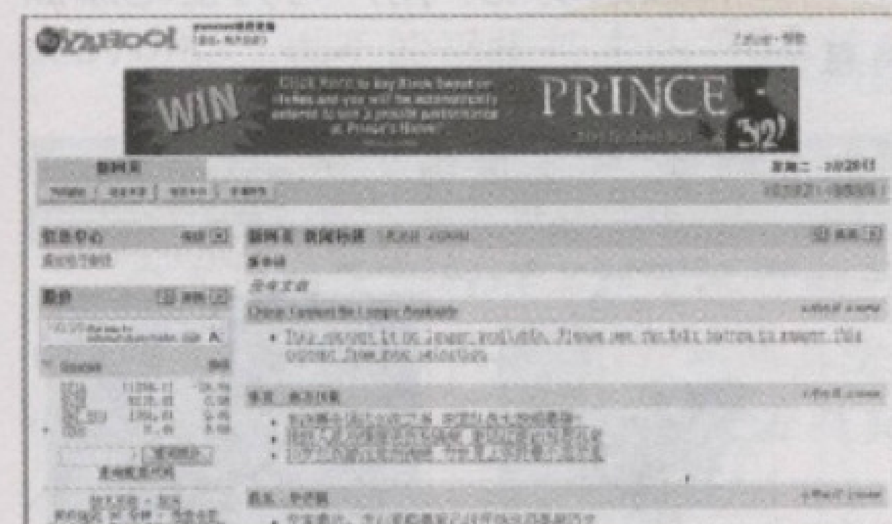
Fyuze必须注册才能使用。刚登录时会觉得页面上的各种功能很单调，页面外观也不漂亮，甚至也不能自由地设置网页上的模块元素，不能改变其位置（图20）。确实如此，其外观看起来很普通，但是有经验的用户却会发现它不是表面上看起来那么简单。仔细观察一下的话，你会发现在页面上有默认的3个Tab“News”“Technology”“Fun”。这个Tab非常类似前面提到过的分页，可用于保存不同的首页设置，但这里主要用于订阅收集不同信息。在每个Tab选项卡下边都有设置按钮，用于调整位置，删除、添加或者改变信息显示方式。


图21

点击Tab方式下的“Add content”按钮，可打开添加新主题的对话页面，可看到Fyuze与众不同的地方了。页面上提供多种方式收集信息，比如RSS链接、搜索关键词、Tag以及各大搜索引擎的搜索信息（图21）。Flicker的Tag、Amazon的Search terms等，都包含在其中。Fyuze就可通过Tag，RSS和URL各种方式，直接把用户所关注的信息(文字、图片）收集到一起！

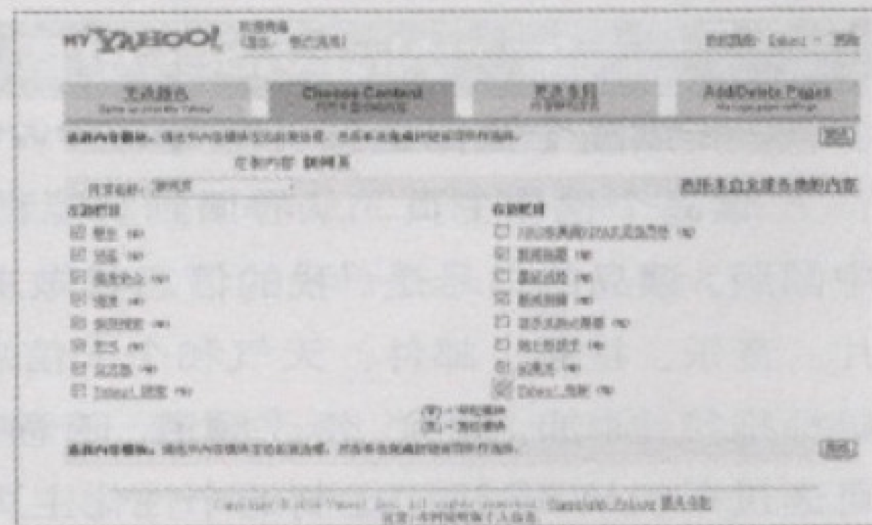
七、互联网上最早的个人门户

——Yahoo的个性化搜索（http://my.yahoo.com）


图22

Yahoo与Google之间的竞争一直没有间断过。早在Google的个性化主页推出之前，Yahoo就有个性化的首页，而且其个性化首页也是互联网上最早的个人门户。但由于推出得太早，之后又没有什么更新，相比之下要单调得多了。

Yahoo的中文版个人门户（http://cn.my.yahoo.com/）做得比较全面，使用Yahoo邮箱的统一账号登录，提供了邮件、公文包、记事本、联系人、日历等日常办公常用功能（图22）。它的页面显得比较简陋，可在登录后点击“新网页”中的“网页颜色”，选择一个漂亮的主题。点击“新网页”中的“选择内容”，可添加更多栏目模块，包括“记事本”“邮箱”“收藏夹”等（图23）。在“更改布局”中，用户可更改个人门户首页的布局，只不过其功能太弱了，只是采用网站提供的几种模板，而不能自由拖动设置各模块的位置。从易用性和用户体验方面来看，Yahoo个性化首页非常不方便，也没什么更多的意义，仅能作为互联网上最早的个性化首页而存在罢了！


图23

英文个人门户站点：

Pageflakes（www.pageflakes.com）——它没什么吸引力，功能上也无太多的特色，只有RSS新闻订阅和几个简单的应用。只是其界面能给用户一些不同的感觉，如果用户的要求很单一，可选择尝试一下（图24）。

Zoozio（http://www.zoozio.com/）——它的服务目前还处于测试当中，并未正式推出，不过从目前的界面上已能看出其主要功能了。除了颜色和界面特别点，灰色色调感觉很有活力，"元件"也十分有弹性的感觉，此外好像没什么新的亮点。

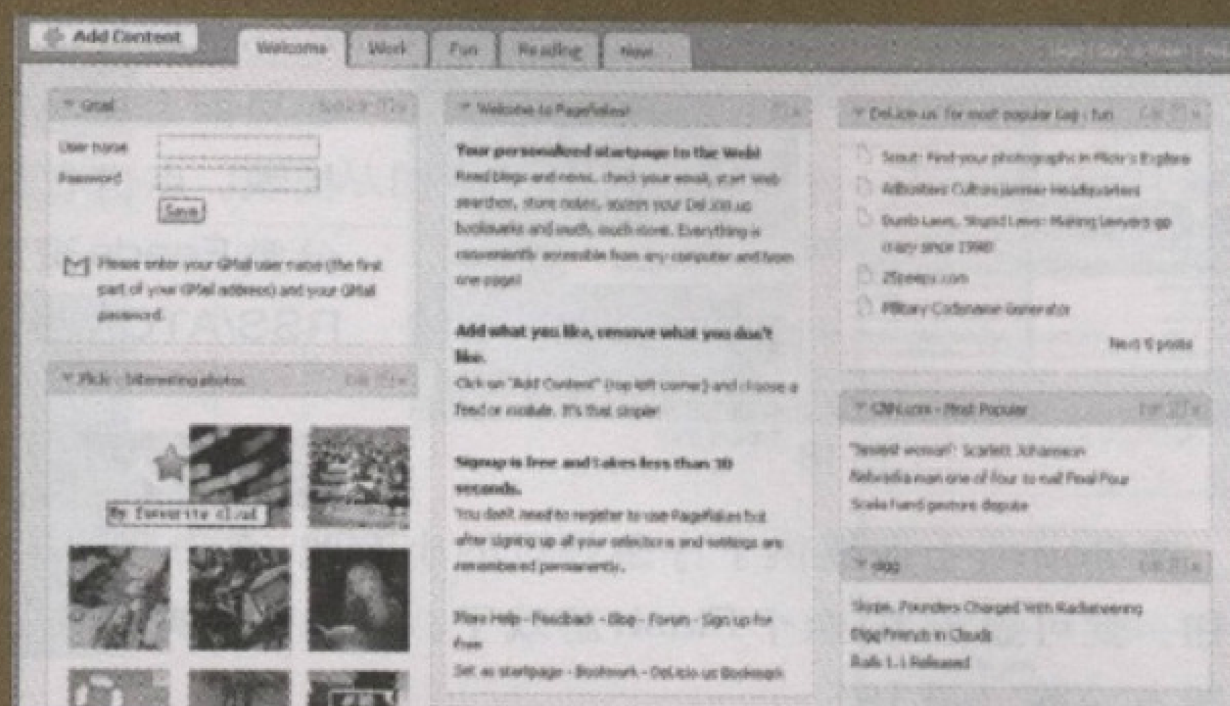


图24

HomePortals（http://www.cfempire.com/home）——页面模块的可移动性不太好，还是以RSS阅读为主。另外，可添加多媒体和Blog在个人门户上。

Favoor（http://www.favoor.com/）——来自德国的网站，需要先注册才可使用。同样都是支持RSS、邮件收、发、书签之类的小功能。

Eskobo（http://www.eskobo.com/default.aspx）——蓝色色调，在测试时显示对中文支持的功能很好，还配有各种皮肤任用户选择（图25）。

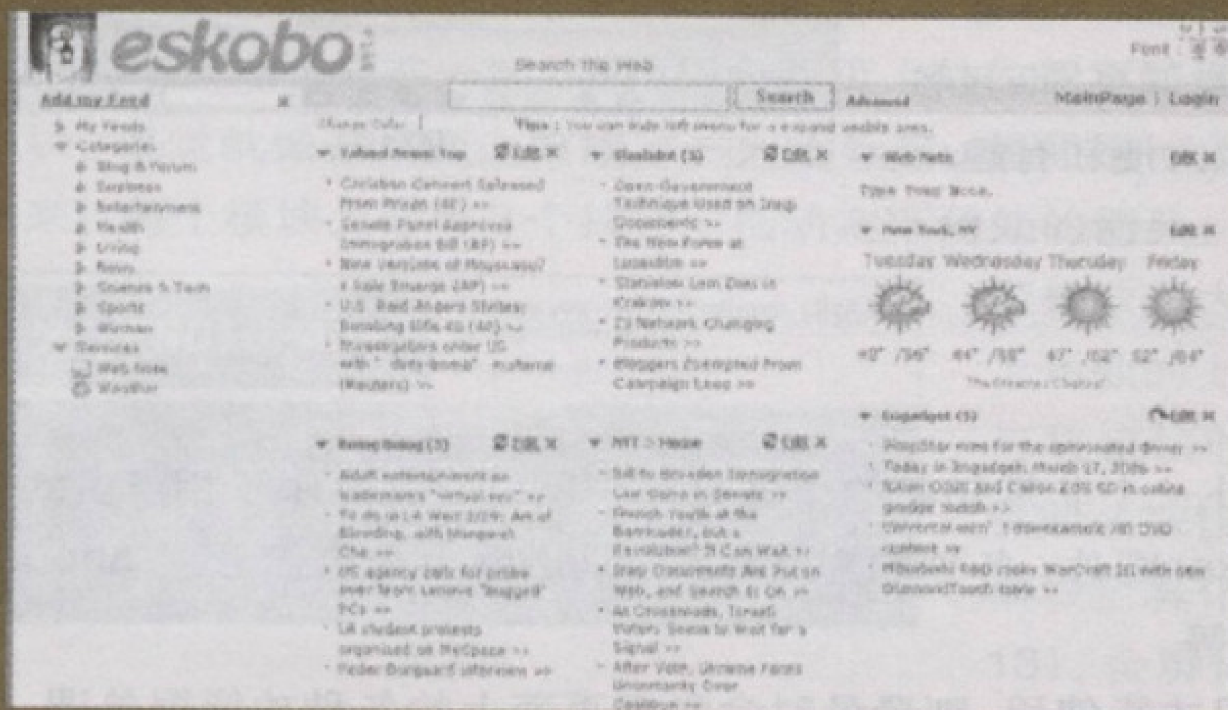


图25

八、国内的个人门户

对于使用Ajax技术实现各种个人门户网站来说，国内互联网在这方面还是处于模仿的阶段。国内的个人门户网站都显然是国外站点的翻版，而且在功能上也比较单一。不过在模仿的同时，能有功能的进步也是好事，比如"读岛个性化主页"之类的站点就吸引了不少用户。

1.单一的RSS阅读器

——OkRSS（http://www.okrss.com/）

OkRSS只是一个功能比较单调RSS在线阅读器，不过由于采用了中文，界面还是显得非常友好，整个页面色调很简洁（图26）。

页面上的每个RSS模块也可自由拖动，编辑设置和进行单独更新。网站上面有个搜索引擎，结合其提供的RSS、Podcasting、"博客用户"3种搜索功能，用户可方便地添加各种感兴趣的RSS消息。

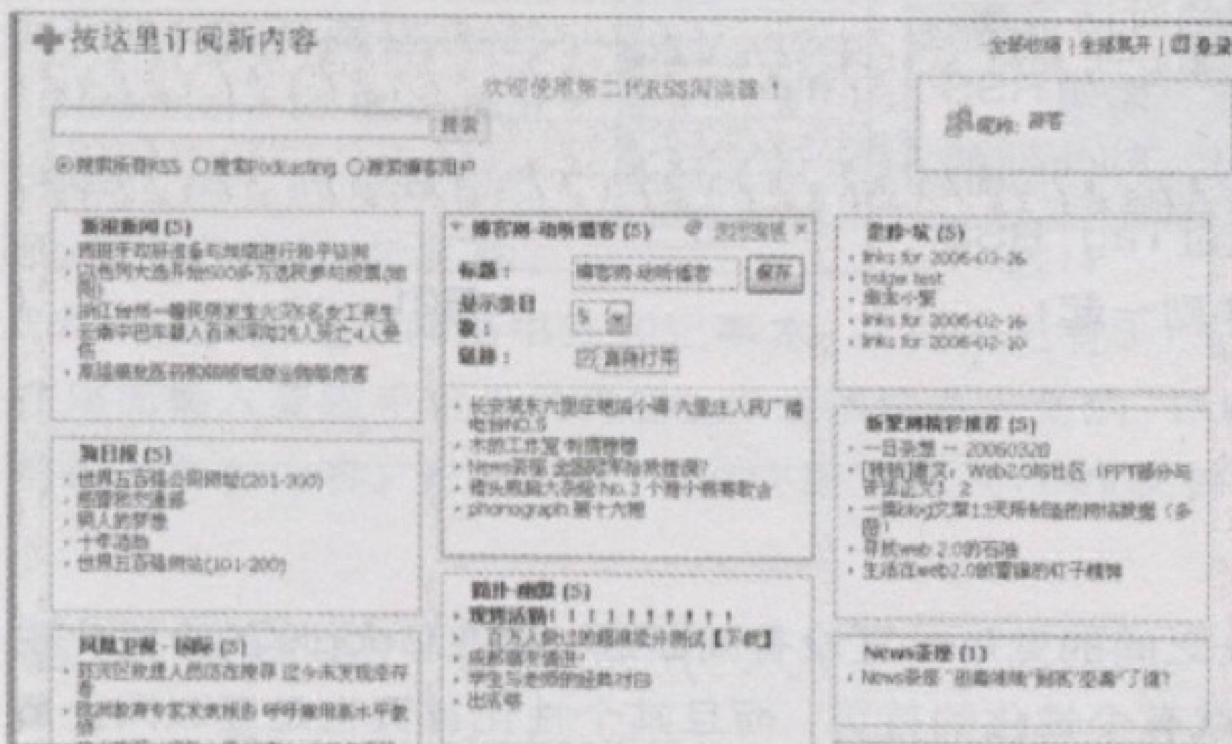


图26

2. "Netvibes中国版"

——读岛个性化主页（http://www.dodoor.cn/）

"读岛个性化主页"从界面到功能都非常像Netvibes的中国版。读岛的口号是"我的信息我做主"，它集合新闻、图片、音乐、视频、邮件、天气和个人信息等为一体；可通过鼠标拖拉、添加、删除、修改频道，随意布置自己的主页，并可通过手机WAP访问定制的个性化主页。

它的界面简洁，打开浏览速度很快（图27）。在页面上可设置自己的个性化主页名称。在"我的收藏夹"模块右上角点击"编辑"按钮，可添加收藏的网址，并且为网址设置标签，还可导入IE浏览器。在"热贴图片"模块中，能以幻



图27

灯片的形式显示播放最新的图片。"国内天气"模块中则提供了最近3天的天气预报。较有特色的是，在读岛页面中还有个"音乐盒"模块。可通过"添加新音乐"或"导入新音乐"功能，将音乐添加到音乐盒中，并在"控制面板"中进行播放。与网址一样，音乐也是通过标签进行分类检索的，并且可为一首音乐添加多个标签，其检索查找的优势是不言而喻的（图28）。另外，在读岛的个性化主页上，还提供了个"在线电视"的模块。在模块下方选择要播放的频道，有CCTV-5、Channel[V]、美国探索频道、MTV全球频道等精彩的节目。勾选相应频道后，在个人主页上就可在线看电视了。

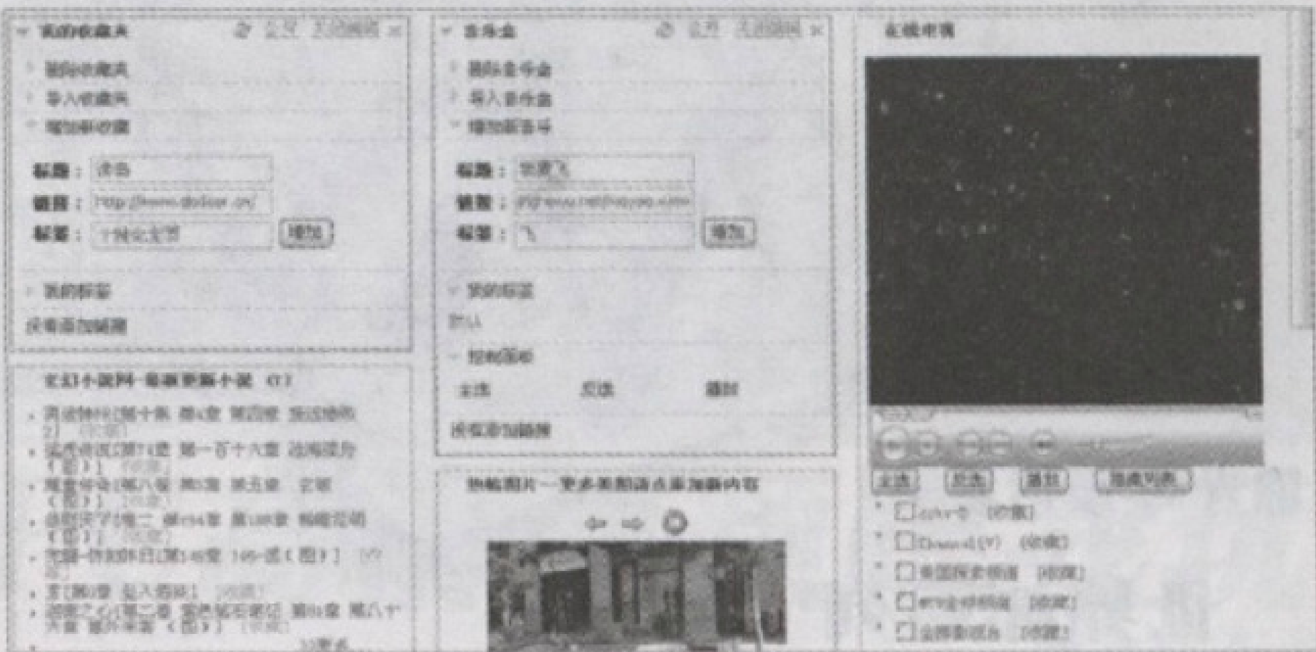


图28

另外，每个人设置的个性化主页模块，都可公开给其他用户，只需在相应的模块框右上角处点击"公开"按钮即可。注册用户保存的个性化主页，可通过手机访问，还可与其他朋友分享。通过手机登录"http://wap.dodoor.cn"，就可看到自己的主页了。

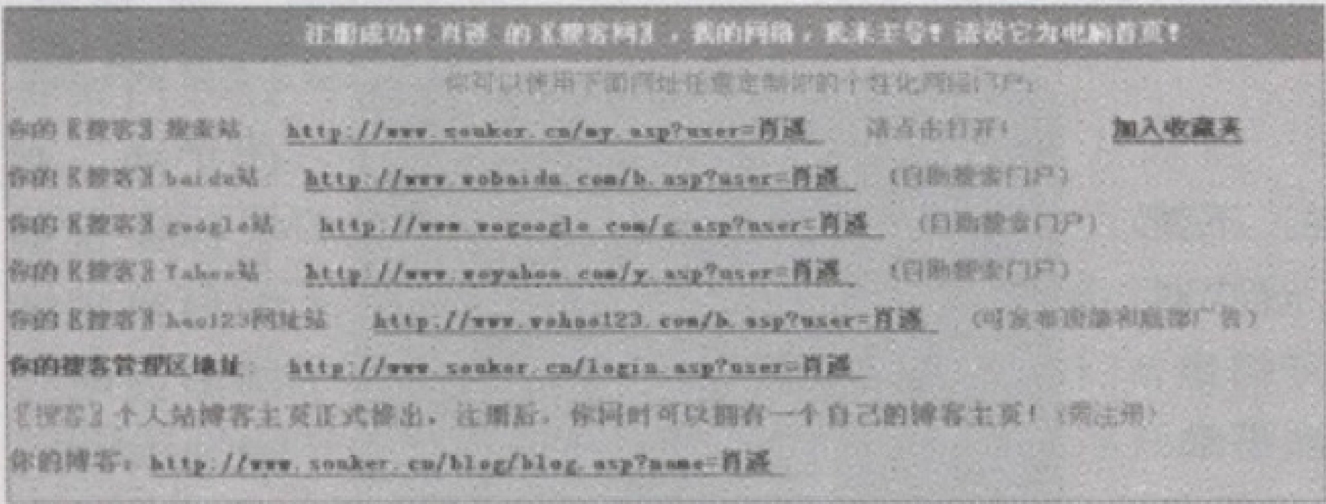


图29

3.打造搜索个人门户

——搜客（http://www.souker.cn/Web.htm）

"搜客"号称是中国第一个个性化网络搜索引擎系统，每个人都可打造自己的搜索网络，可任意添加自己喜爱的网站地址和相关信息。应该说"搜客"是个比较特殊的网站，虽然没有采用Ajax之类的网页客户端技术，但是从功能上讲确实很独特，因此笔者将其归为个人门户网站中。

打开搜客网站，在右上角处可看到"自助搜索门户"区，其中提供了"我的Google、Hao123、Baidu、Yahoo"等链接。点击某个链接，便可使用相应的个性化个人搜索主页服务。在使用前首先注册用户名，点击页面下方的"注册"按钮，按提示完成注册即可。成功后用户就拥有自己的个性化搜索引擎了（图29）。

以"我的Google"为例，其链接为"http://www.wogoogle.com/g.asp?user=用户名"。打开个人搜索主页后，点击页面下方的"管理"链接，进入后台管理页面（图30）。在这里可设置站点，比如在网站首页显示你的注册名，E-mail等相关信息；在"我的酷站"中任意添加你喜爱的网站、广告等任何信息；还可显示自己的头像，建立私人记事本及留言本等。

此外，通过搜客还可打造自己的个性Baidu、Yahoo、Hao123等搜索引擎。

总的来说，搜客的功能比较单调，用户可个性化的设置不是太多，不具备Ajax技术提供的模块添加、拖动之类的功能，也不能采集基本的RSS信息。

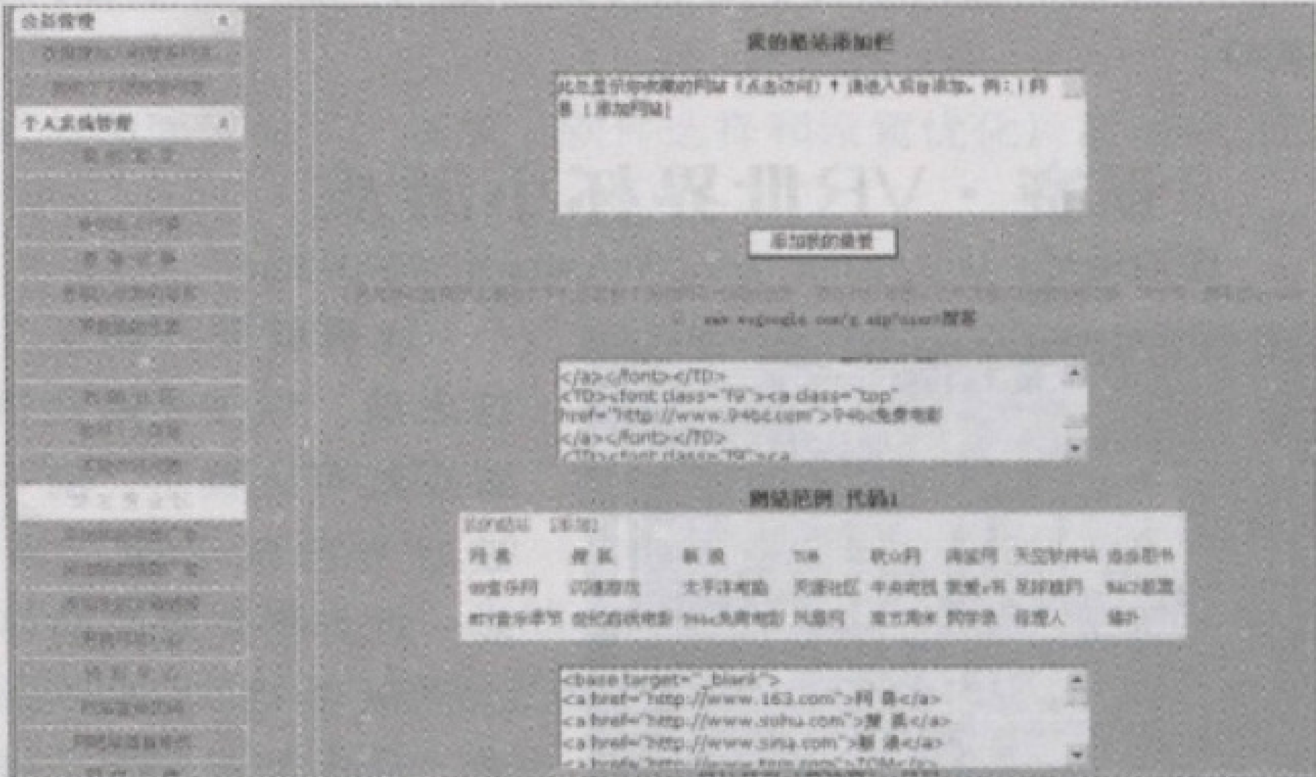


图30

结语：

个人网站曾是网络上非常流行的事物，无论"大虾"或"菜鸟"，都以拥有一个漂亮的个人网站为荣。Blog出现后，由于其简单与随意性，人们开始热衷于各种文字、图片或是声音的书写，而对搭积木式的个人网站不再关注，个人主页似乎已被人遗忘了——不过伴随着网页技术的发展、Ajax的出现，个人主页一直处在蓄势待发的过程中。当Google的个性化主页推出后，各种个性化主页和个人门户网站又开始引起用户的真正重视。除了百度正在紧锣密鼓打造"百度空间"外，腾讯、新浪等众多网站也均把"个人门户"视为今后的战略重点。网络上出现了众多的个人门户，各大网站也纷纷开始转型。

个性化的主页与以往的个人网站并不同，它可说是集合了更多的功能与创新——从文字、图片的展示到新闻消息的RSS收集，以及Blog的关注等，与个人用户有关的功能都被聚焦在一个页面上。这个个性化的主页不是以漂亮的外观来吸引人，其内容更注重信息收集，功能的实现与整合——虽然目前的各种个人门户和个性化主页站点，提供的依然还是一个入门级的工具，功能相对简单，无法与专业的编辑器相比。但是在网络个性化和信息化趋势下，个人门户与个性化网页必将引发一个个人主页时代的重新来临！P

休闲地带

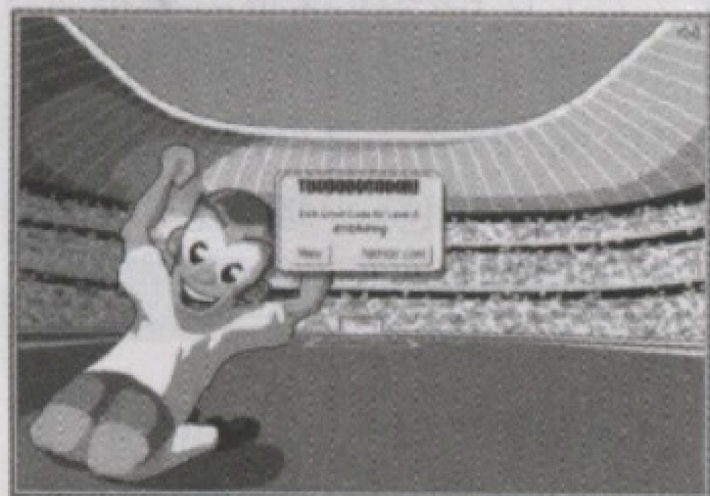
■青岛 废话篓子

世界杯系列

时间过得真快，今年的世界杯临近了，4年前的情景仿佛还在眼前。尽管我们不能身临其境去感受比赛的现场气氛，但笔者收集了4款比较好玩的世界杯小游戏，虽远不如真实的比赛，不过喜欢足球的读者不妨来体验一下吧！

16强赛·2006世界杯小游戏

游戏地址： http://play.pcpop.com/info_88624.html



你所在的球队很厉害，不费吹灰之力就杀入了16强。这次对手的技术真是很烂，除了守门员，其余队员站在那里连动都不动。而你则要事先计划好进攻路线（用鼠标拖动屏幕顶端的"行进"标志来设计），把那些记号统统画在球场上（奇怪，裁判也不来管？），最后点"GO"。凭你那娴熟的球技，你们队轻松赢得了这场比赛，进入8强，而你成了你们队的英雄！

8强赛·VR世界杯小游戏

游戏地址： http://game.fkee.com/game/tiyu/0004.htm

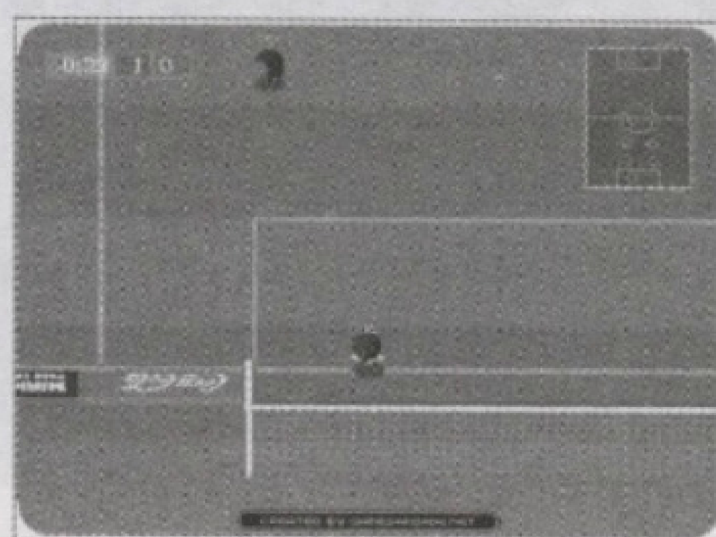


比赛就要开始了，不过在这之前，你该先做些调整。设置完就可比赛了。刚一开始就被对方抢到了球，来不及反应，对方已到球门前……幸好你们队的守门员把球踢了出去。赶快去抢（方向键控制移动：↑键是前进，左右方向键是调整方向，↓键或Z键是转身），快跑吧（X键控制）。你的队友离球很近嘛，那么你就跟他换换吧（C键控制）。抢到球后，你一路带球快跑，直接冲进了对方的禁区。与对方守门员进行一番激烈争抢后，终于进球了！在接下来的比赛中，你一路突破重围，顺利赢得了这场比赛，获得进入4强的最后一张入场券。

1/4决赛·实况足球小游戏

游戏地址： http://play.pcpop.com/Info_31575.html

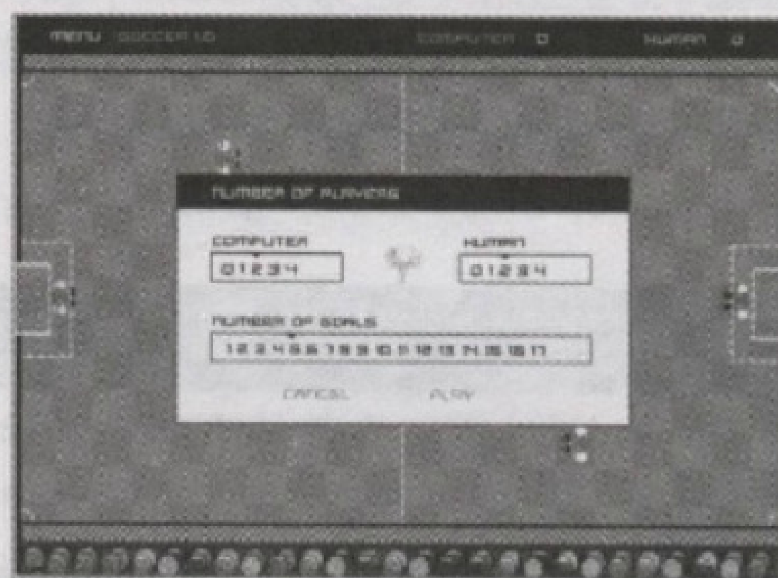
先根据自己的水平设置难易度，之后就可按下N键开赛了。开始的球通常会被对方抢去，在比赛的过程中，你将不断地变换位置（电脑会变换你所控制的对象），你一定要看清楚你在哪儿，并要尽快把球抢过来（方向键控制移动）。靠近对方带球队员了，先来个铲球（一直按住M键）！可惜，没铲到。这时对方已到达球门前了，幸好守门员扑住了球，那么你来代替守门员把球踢出去吧！踢出球后，你又飞快地抢到球，接着你一路冲向球门，避开守门员射门（M键控制），球进了！在接下来的比赛中，你更是得心应手，使你们队成功晋级决赛。



决赛·二人世界杯小游戏

游戏地址： http://www.10flash.net/games_779.html

终于挺进决赛了。这场比赛有点特殊，可选择人数，那就两人对两人吧。球场上你们队的所有队员都由你一人控制（全鼠标操作），先积攒力气（按住左键不动），然后来个长距离传球。可惜，被对方守门员拦下了。在你来我往的攻杀中，你们队没占到一丝便宜。如果觉得这场战斗很难取胜的话，试试把人数改一改吧。比如对方只有2人而你们有4人，这下不难了吧？冠军一定是你们的（众人木棒伺候）！

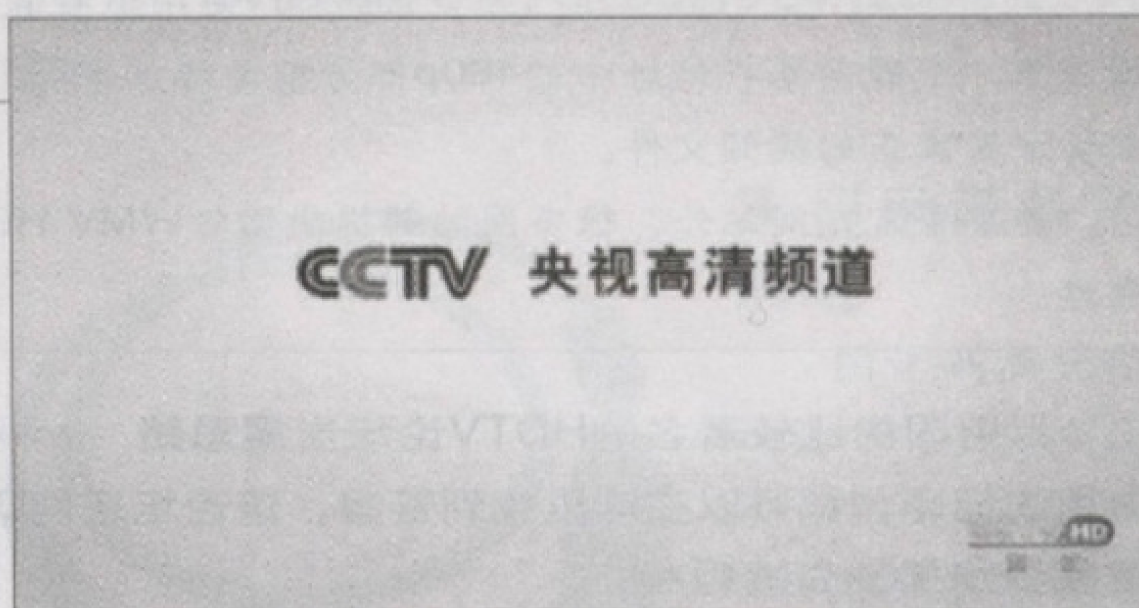


时间飞逝，一转眼我们的世界杯之旅就结束了。感觉好玩吗？赢得真是不容易啊！其实想做好什么事都是不容易的，然而也正因为不容易，所以成功之后才会感到更加快乐。

视觉的享受
——PC高清视频跟我玩

■北京 车夫

前言
高清时代来临



CCTV的高清频道已经在试点播出

应用需求永远是技术发展的最初源动力。从软盘、CD、DVD再到现在的蓝光，存储领域正在上演飞速的革命。这种以几何级数突飞猛进的发展速度正是基于用户对数据存储的迫切需求。而对存储需求最迫切的，就是视频。人们曾经惊叹于从VCD到DVD时画质的惊人转变。而在今天，高清开始被越来越多的人谈论，它俨然成为今后视频发展的绝对方向。从VCD的解压卡到现在动辄上亿晶体管的显示芯片，图形芯片厂商在开发新产品时也将视频应用摆在了重要的位置上。在下一代DirectX标准停滞不前、3D游戏发展开始放缓之时，高清视频成为图形芯片厂商技术开发的又一个方向。于是，视频在电脑上怎么玩，如何用电脑玩好高清视频就成了很多用户关心的话题。本期我们将针对目前高清视频的发展状况，结合ATI与NVIDIA在最新图形芯片中的技术，为大家讲解如何玩好视频。

玩好视频，不外乎采集（寻找片源）、制作（视频格式与画面优化）、播放（软件选择和设置优化）及储存（压缩和刻录）。本文将为大家介绍这一过程。

Part 1
问渠哪得清如许——视频片源哪里来？

除音像店外，现在普及的宽带网络是我们获取视频片源的主要手段之一。当然，以目前HDTV在国内的发展情况看，要想在音像店买到真正的HDTV视频光盘还有难度。随着BT等P2P软件的流行，视频下载在网上已经到了泛滥的地步，不过大部分片源都是非法的，而且其中的HDTV片源也不多。

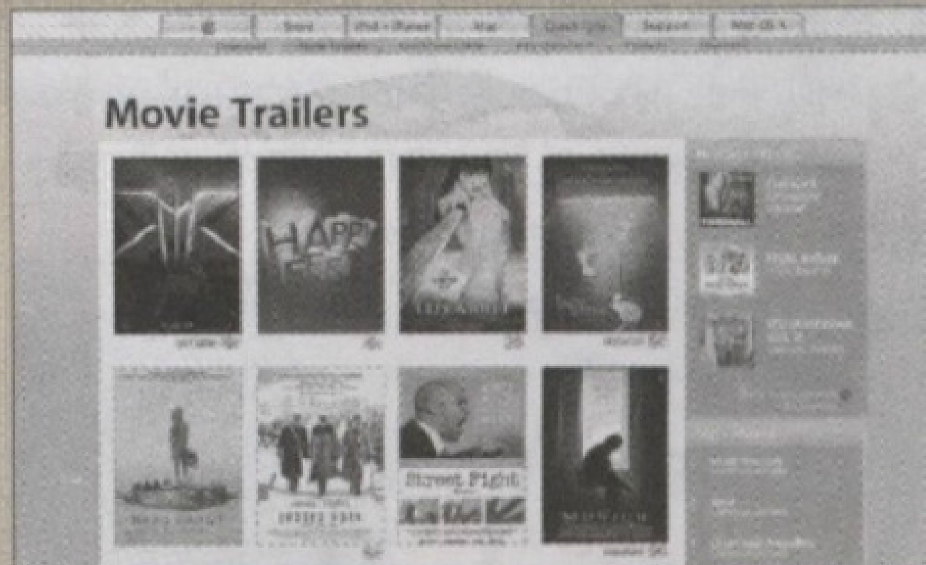


很多音像店出售的所谓高清光盘都是DVD+高清标签

目前的HDTV片源主要有以下几种：

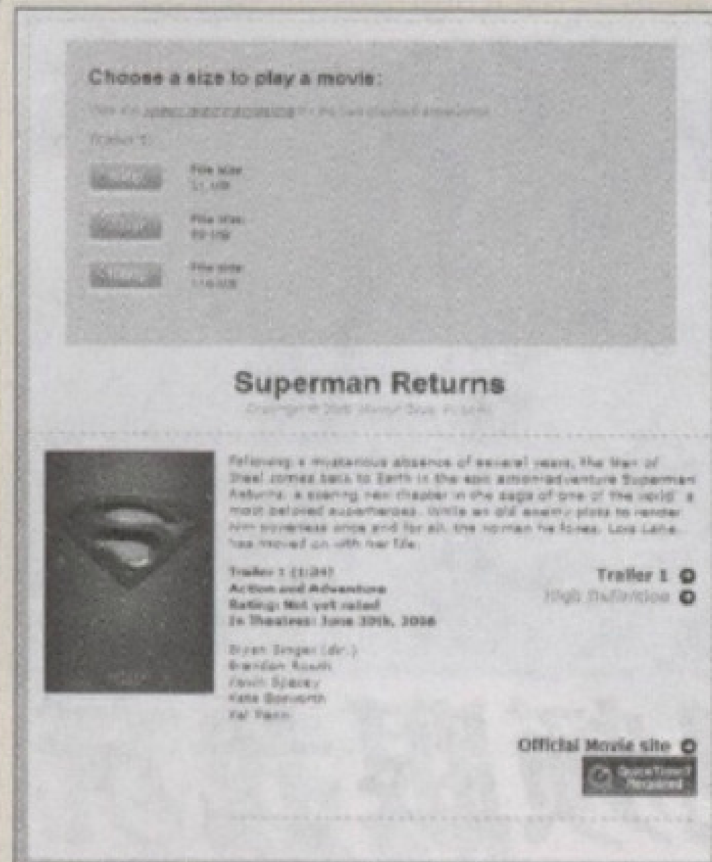
1.从国外的高清数字电视上转录下来，放到网上供爱好者下载的。目前有一些网站专门提供这样的片源供用户下载，但大部分要收取费用。

2.发烧友用自己的设备录制的高清视频放到网上下载。这些用户多为视频发烧友，通常他们会选择人气较旺的视频论坛发布链接，多为MTV或演唱会等。这些片子绝大多数是免费的。



苹果网站上提供的HDTV预告片下载页面

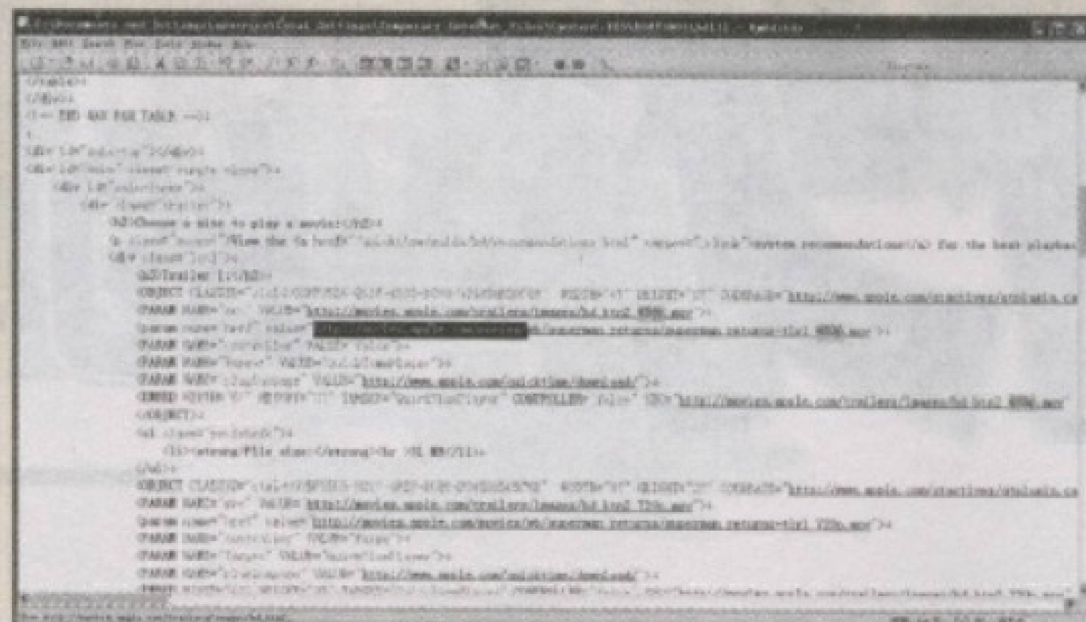
3.微软、苹果等公司为宣传自己的压缩格式，通常会放出一些采用各自格式的视频片断。其中微软以风光片为主，而苹果则偏爱大片的预告片。这类文件体积都不大，通常为几百MB，且下载完全免费，只是下载的地址不好找。



页面上有3种规格的链接

苹果官方网站页面上推荐的影片预告片后面带有HD标识的就是高清预告片，点击进入后会出现不同规格的链接，点击后可在线观看。点击"View In High Definition"后进入高清规格的页面，以《超人回归》为例，页面上有480p、720p和1080p共3种规格链接。

右键点击页面，选择"查看源文件"后，跳出源文件的文本。需要下载什么规格的影片，就搜索文本中的相应规格。如想下载480p的影片即以"480p"作为关键字进行搜索。搜索后会出现3个结果，选择第2个即目录文字中附带有http://movies.apple.com/movies/字串的那个，使用下载软件下载即可。需要注意，下载前要在地址中的480p部分前面添加字母"h"。添加后的文件才是真正的视频文件。


搜索需要下载规格的文件，下载时注意在数字前面添加"h"

除苹果官方网站外，很多网站都提供微软WMV-HD系列的风景高清视频下载，使用搜索引擎可很轻易地找到，这里不再赘述。

目前国内比较著名的HDTV论坛当属思路（www.silu.info）。它的主页面简洁清晰，无论设备还是片源、字幕等方面的问题，都可以在这里找到答案。该论坛还同BTChina合作建立了专门的BT种子发布区，我们可以很轻松地在这里找到想要的高清视频。

苹果官方网站（http://www.apple.com/trailers）是HDTV大片预告片的发源地，并且这些HDTV全部采用了H.264编码。进入这里，首先看到的是在线观看选项，而非下载项。其实我们完全可通过简单的方法来轻松下载这些容量并不大，却能充分表现HDTV的片源，这些片源也是用于测试电脑播放HDTV流畅度的好方法。

Part 2
视频利器——玩视频必备的硬件

视频的编解码会涉及大量的整数运算，而高清视频各种编解码的计算量与DVD视频相比要高出几个数量级。高清视频本身庞大的体积已经让下一代存储技术提到台面上，而对高清视频的处理所涉及到的计算量也让其他配件开始捉襟见肘。

1.CPU和内存

在视频处理上，CPU和内存扮演了绝对的主角。即使显卡较古老，不支持高清视频的硬件加速功能，如果有足够强劲的CPU和海量内存，依然可通过软件模拟方式来完成视频的编解码。当然，这种纯粹的软件处理方式也许在最终的播放质量上无法得到较好的水平，这有点类似于此前3D游戏中的"软加速"。

高清视频的处理与3D处理有些不同，Intel的CPU在频率和架构上的优势在视频处理方面表现得淋漓尽致。尤其是早期的Pentium 4处理器，相对于同档次的Athlon XP具备较大优势。在Athlon 64出现后，AMD产品在视频处理方面与Intel的差距在不断缩小。如果想流畅地欣赏高清视频，2.4GHz处理器应该是个门槛。如果有可能，建议你配备具备HT技术或双核处理器做多任务处理工作。在内存的选择上，256MB是入门级的水准。如果可能，配上1GB内存是最好的。



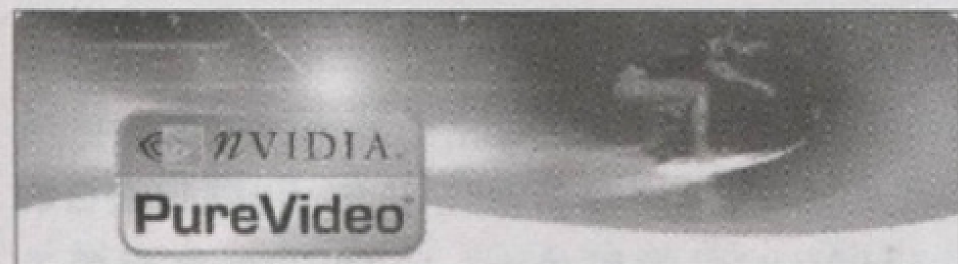
双核处理器是视频和多任务处理的最佳搭档

就几种编码格式而言，微软的WMV-HD对系统资源的要求更高些，H.264的效率虽然相对较高，但播放时对系统资源的消耗也相对较大。

2.显卡

显卡一方面决定了高清视频编解码的速度，另一方面也决定了最终输出画面质量的好坏，因此显卡也是玩转高清视频不可忽视的重要配件。显卡是否硬件支持MPEG2-TS、WMA-HD和H.264编解码，已成为衡量显卡视频能力的重要砝码。同时，在视频优化技术和回放质量上也不可忽视，它很大程度上决定了最终输出的画面质量。如果你家里具备高清电视，想将电脑和电视连接起来欣赏高



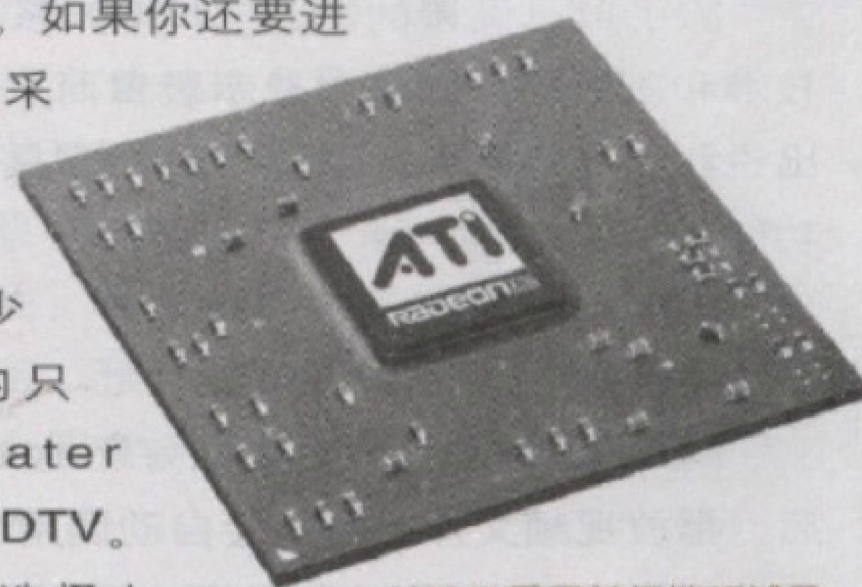


ATI的AVIVO是全新的整合视频处理概念，而PureVideo目前还停留在单纯的视频回放技术上

清视频，那么显卡的输出部分也是一个重点。

ATI的产品在视频回放上一直有独到的优势，早在RADEON 9000时就已具备了相当全面的视频解码能力。在最新一代RADEON X1000系列上，AVIVO视频方案的推出更是让ATI的整条产品线跨入了新的高清时代，也成为第一个硬件支持H.264的显卡系列。NVIDIA作为显示芯片的另一巨头也不甘示弱，其PureVideo技术名噪一时，在近期的CeBIT大展上，NVIDIA更发布了支持H.264功能的PureVideo驱动。不过在输出质量上，NVIDIA的产品在HQV测试（一个专业的视频测试软件）中与ATI的同代产品相比还存在一些差距。

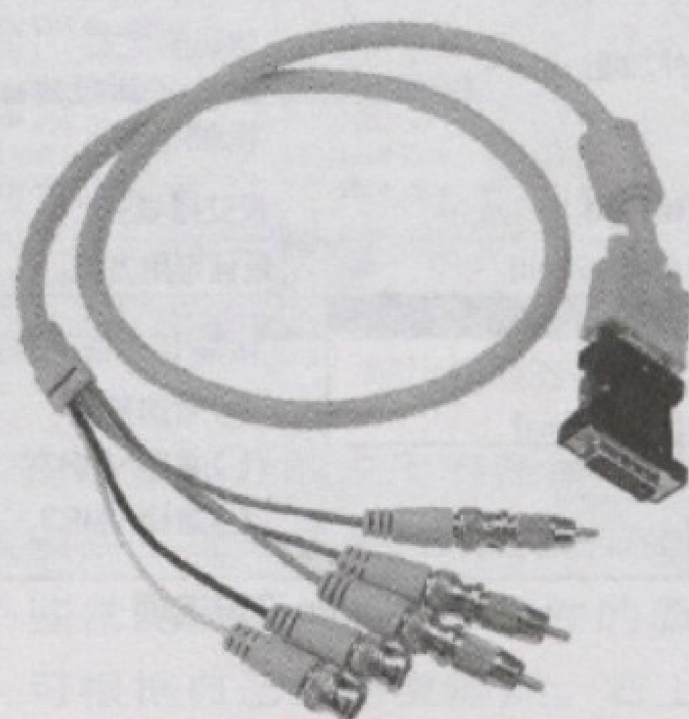
在最终的产品选择上，低端领域X1300由于硬件支持视频编码最全、输出质量最好，应成为首选。中端领域GeForce 6600和X1600都是不错的选择。如果要欣赏1080p的影片，则X1800系列在高分辨率下的硬件解码能力才是最出色的。尤其值得注意的是，GeForce 6200 TurboCache版显卡由于本地显存太少，需要借助PC主内存，因此PureVideo中的很多功能无法实现。同时由于TurboCache技术会"借用"系统内存，因此对系统整体的表现也会产生不小的影响。因此建议用户尽量不要选择采用TurboCache或类似技术的低端产品来做视频处理。如果你还要进行高清视频的采集，一款支持高清的电视卡也是必不可少的，目前国内只有ATI的Theater 550 Pro支持HDTV。



X1300是目前低端领域最适合视频应用的产品

在驱动的选择上，ATI需安装5.13以后版本的催化剂驱动才能开启H.264的硬解压功能，以目前的情况来看建议安装6.3版最为合适；NVIDIA需安装Forceware 84.12beta或之后版本。

3.显示设备及周边



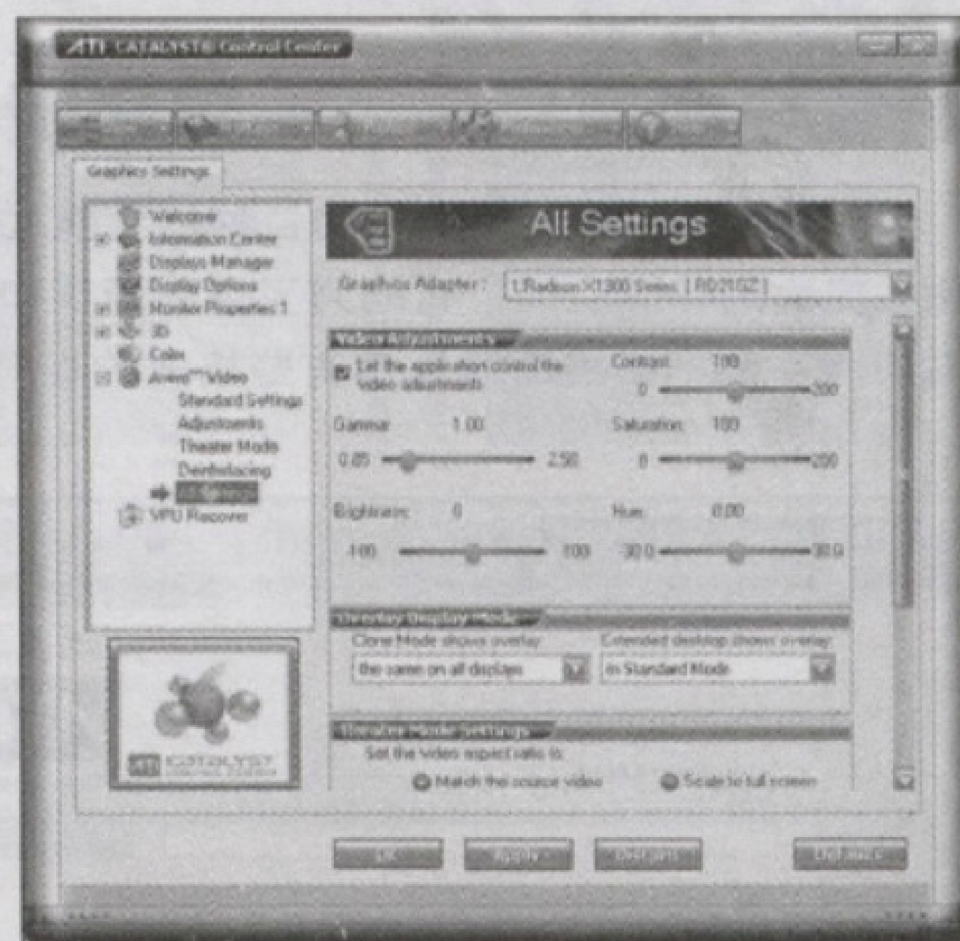
自制的色差分量输出线

由于高清视频均为16：9画面比例，因此选择16：9的宽屏显示器具备最佳的效果。如需接驳高清电视，则可通过色差输出接口（YPbPr）连接。由于采用了3条线独立传输，色彩的还原和纯度会大为提升。

Part 3 为你的武器附魔——驱动优化与设置

1.AVIVO

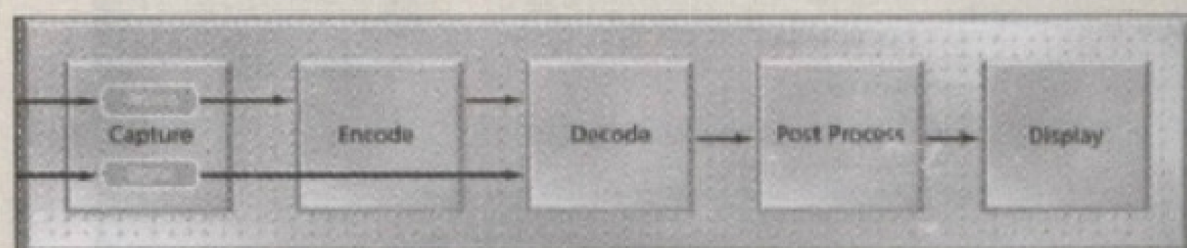
虽然AVIVO是与X1000系列一同发布的，但用户真正用到AVIVO特性还是在催化剂5.13发布后。在2005年末发布这款驱动后，配合相应解码器，X1000的GPU就可真正在视频领域发挥功效了。只要解码器、驱动和X1000系列硬件安装正确，系统就可在视频播放、压缩时自动启用AVIVO的所有功能。在5.13及以后的驱动中，还专门增加了AVIVO Video的设置选项。在这一选项中，用户可根据自己的喜好调节视频回放中的伽玛值、亮度、对比度、饱和度和色调。



催化剂控制中心提供的AVIVO控制选项

什么是AVIVO？

与Intel的"迅驰"概念类似，ATI的AVIVO并不是一项单纯的技术，它是专为PC打造的平台。与迅驰要成为移动平台的解决方案类似，ATI希望AVIVO成为一条完整的视频流水线，让视频采集、编码、解码、处理和显示系统化，贯穿于整个自有品牌的产品中。



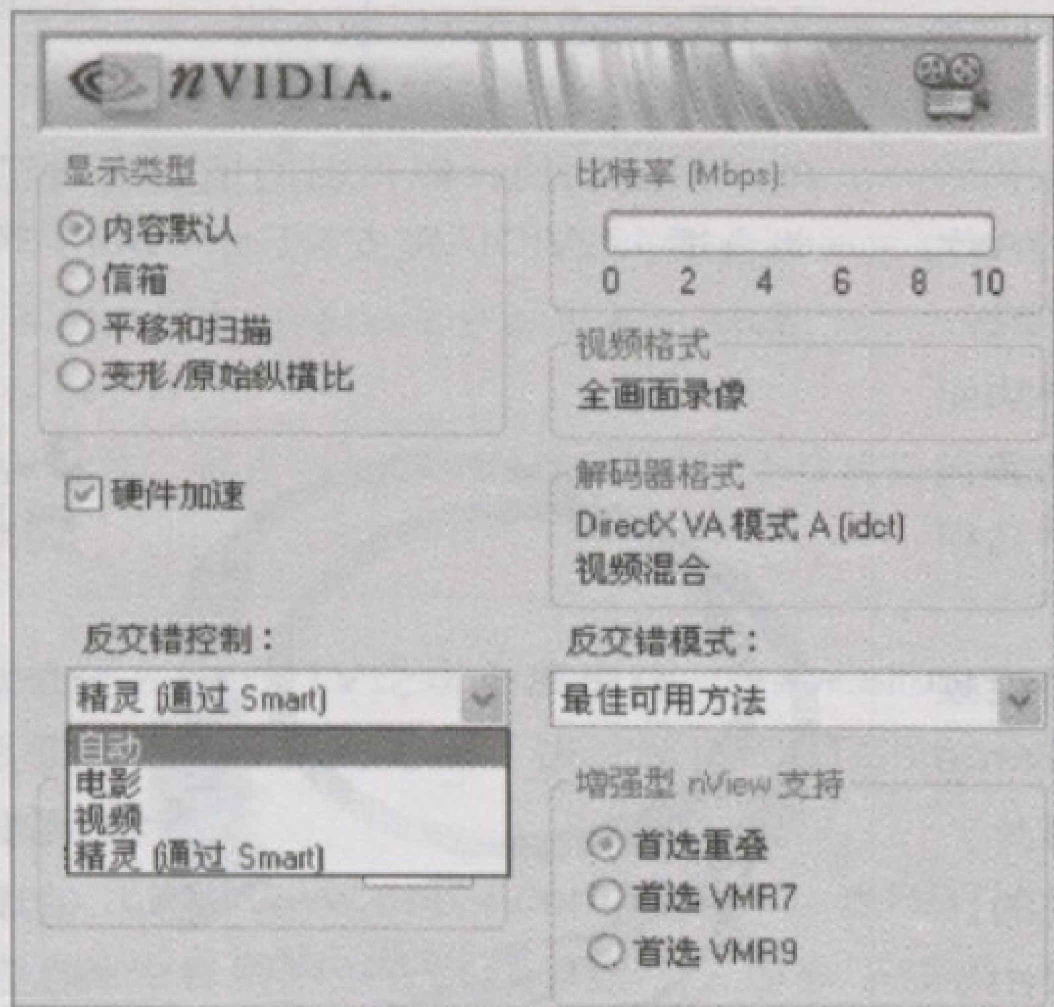
AVIVO工作流程示意图

在视频采集部分，ATI包含有自动增益控制、3D梳形滤波、12bit模数转换、硬件消除杂波和数字解调等步骤，这些步骤保证获取到的视频信号拥有更高品质。AVIVO平台的视频采集部分来自于早先推出的大家熟悉的ATI Theater 550 Pro，不过它的编码部分仅支持MPEG2编码（DVD中使用的编码），因此AVIVO的后续工作都需要最新的X1000系列显卡来完善。

除了自己设置的部分，X1000系列的显示引擎会根据色彩校准和压缩的不同输出显示装置而采用不同的解像图案，呈现出锐利的影像效果。这也是AVIVO具备的自动优化视频图像的功能。

2.PureVideo

同AVIVO类似，在安装好Forceware驱动和相应解码器后，播放视频文件时软件会自动调用NVIDIA的硬件解码器，在系统托盘中会出现相应图标，提供了对PureVideo的详细设置。特别要注意的是在反交错选项卡中选择"精灵（通过Smart）"将使PureVideo的反交错控制更为灵活，而"硬件加速"前面的勾可别忘了选上，这些设置都能为画面质量提供更高的保证。



PureVideo设置选项

附： Power DVD针对AVIVO提供的H.264解码套件下载地址：**http://www.cyberlink.com/cinema/ati/h264_decoder/chs/trial.jsp**

微软的Windows Media Player升级到版本10后再安装KB891122和KB888656两个补丁即可。

NVIDIA PureVideo解码器下载地址：**http://store.nvidia.com/**

什么是PureVideo？

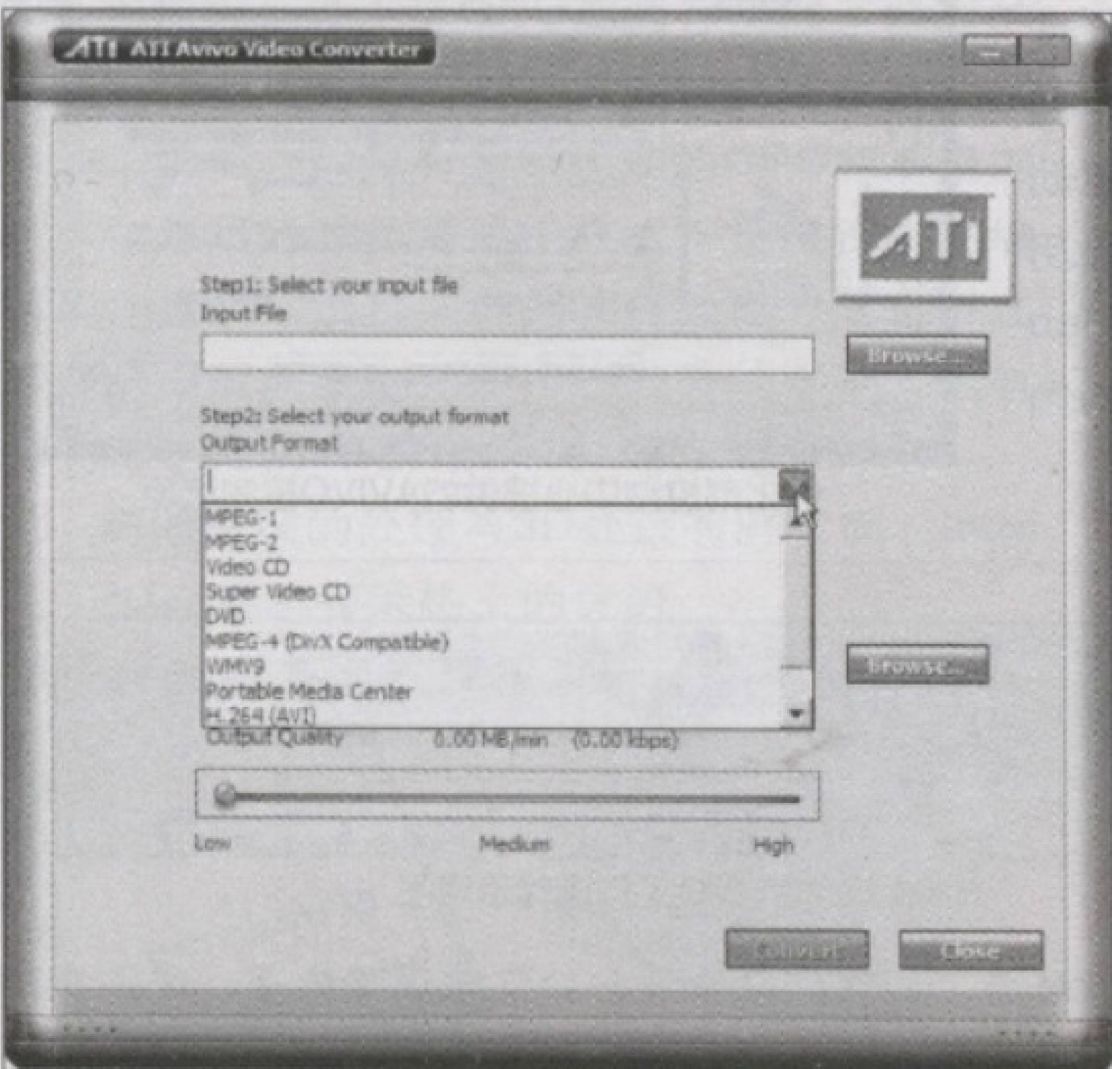
PureVideo是在2004年底推出的技术，它推出时的主要应用对象在DVD视频回放上，可支持MPEG2/DVD/WMV-HD的硬件解码功能。PureVideo还运用了先进的反交错技术，提升视频播放时的画质。PureVideo强化型的3：2折叠剧院影像还原技术能消除其他影片处理方案所常见的模糊与残影现象。对于低分辨率的影片，PureVideo精准的缩放与次像素计算技术，能将影片放大至整个屏幕而不会出现马赛克或模糊不清的现象。此外，当影片缩小到塞入屏幕的窄小空间时，一般的双线性缩放技术能放掉一些影像细节，因而导致画面闪烁。PureVideo提供高质量的缩放机制来维持影像细腻度，因此不会出现恼人的闪烁现象。



NVIDIA PureVideo技术

Part 4
跟我变变变！——一起来玩视频格式转换

玩视频就不能不提繁杂的各种视频格式之间的转换。不同格式的文件有各自的优点，有的为了清晰的画面而不惜牺牲性庞大的存储空间；有的为了达到画质和容量的平衡不得不需要强大的计算资源来解码；有的为了适应存储空间的需要而不得不牺牲画质；而有些格式的视频则专门为其他设备而生，如PSP和iPOD。



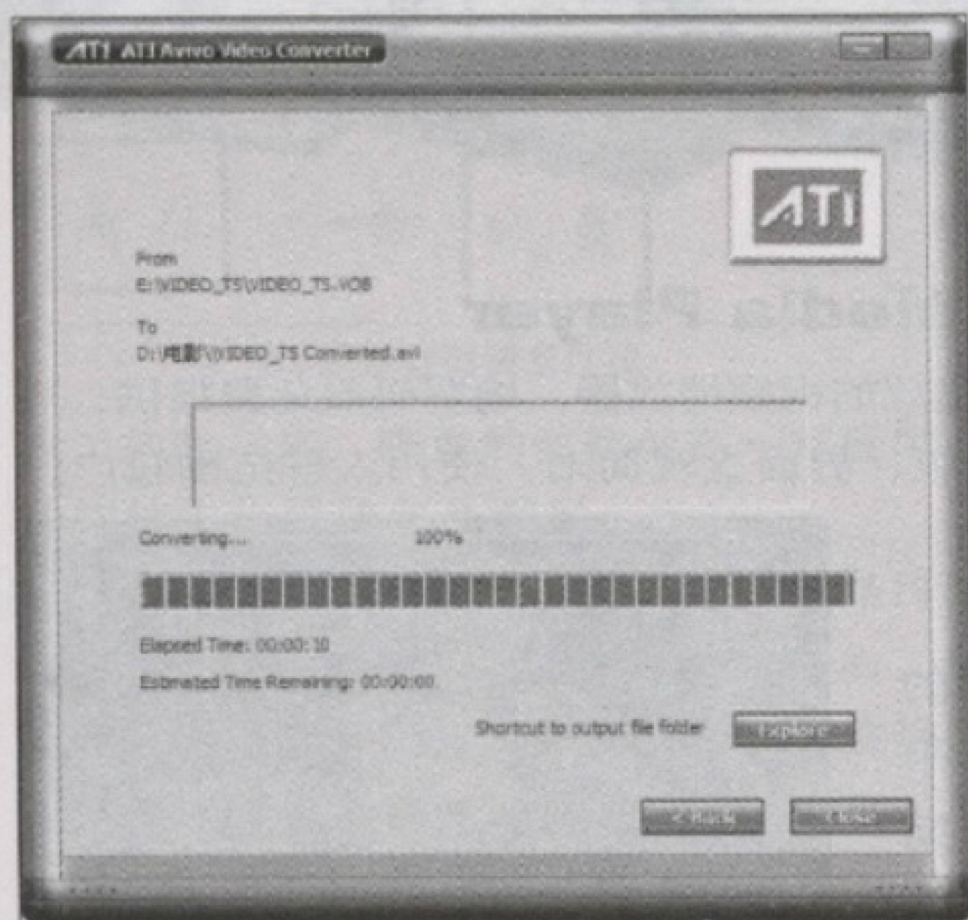
Avivo Video Converter界面

为了满足需要，有时我们不得不花费相当长的时间和大量的系统资源来做视频格式转换工作。以往的视频转换过程枯燥乏味，通常电脑都处于满负荷或接近满负荷状态，成为了一台单纯的视频计算机。而在AVIVO发布后，ATI随即发布了一款用于视频转换的软件——Avivo Video Converter。它提供了对MPEG1/2、VCD、SVCD、DVD、MPEG4/DivX、WMV9、Portable Media Center、H.264/avi、MPEG4/PSP和H.264/iPod的支持。软件内置了各种编码转换的模式，它会记住每种编码的最佳转换方式，以此将最优的算法应用于各种转换。里面甚至提供了SONY PSP游戏机和苹果iPod的视频格式。

既然名字带有"Avivo"，它自然是为X1000系列产品的视频编码转换做了优化。使用这款软件时，X1000可通过GPU进行编码计算，大幅降低CPU的占用率，并且加快转换速度。这对于"大块头"的电影文件来说尤为重要，GPU的硬件编码功能可大幅缩短以往视频格式转换花费的时间。另外所有使用ATI显卡的用户都可使用这款软件进行视频格式的转换，只是

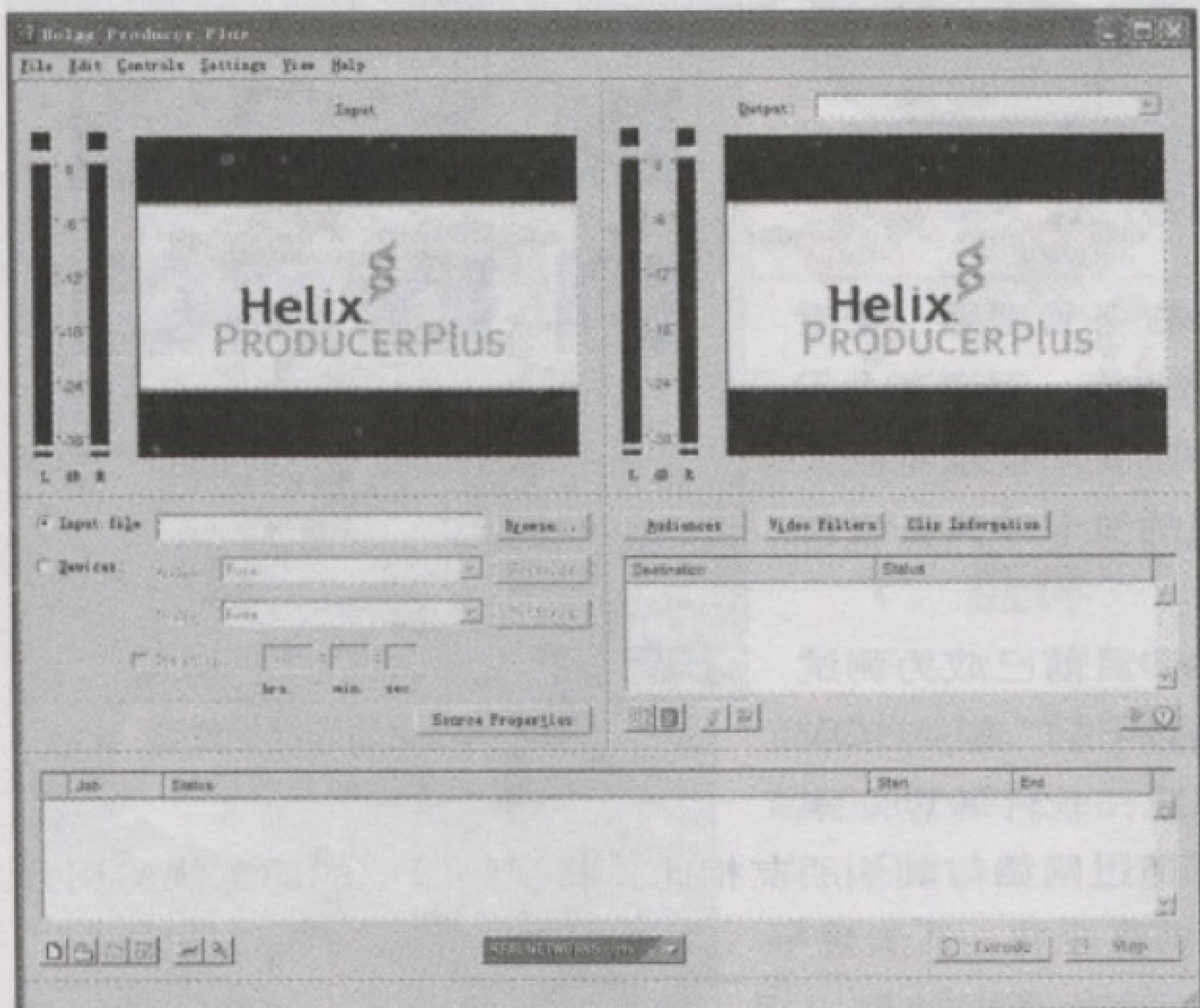
非X1000系列的用户无法享受到GPU解码的威力罢了。（下载地址：**http://www.hardspell.com/upload/AvivoVideoConverter1_12.rar**）

下载后解压，执行Setup.bat文件，会跳出DOS命令行窗口。按照说明一步步操作完成后，就可点击AvivoXCode.exe执行Avivo Video Converter了。软件的界面非常简洁，从下拉菜单中也可看出它支持的视频格式有多么丰富。不过由于它并不是一款商业软件，因此功能的设置和外观相比要寒酸不少，输出文件质量选项也仅有“Low”“Medium”和“High”。不过在转换效率上该软件做得相当不错，进行视频转换时它的速度绝不逊色于任何一款商业软件。



这款软件的转换效率非常不错，图为将一个15秒左右的DVD文件转换为H.264编码的AVI文件，仅用时10秒，这还是在笔者的采用Mobile RADEON 9200的笔记本电脑上完成的

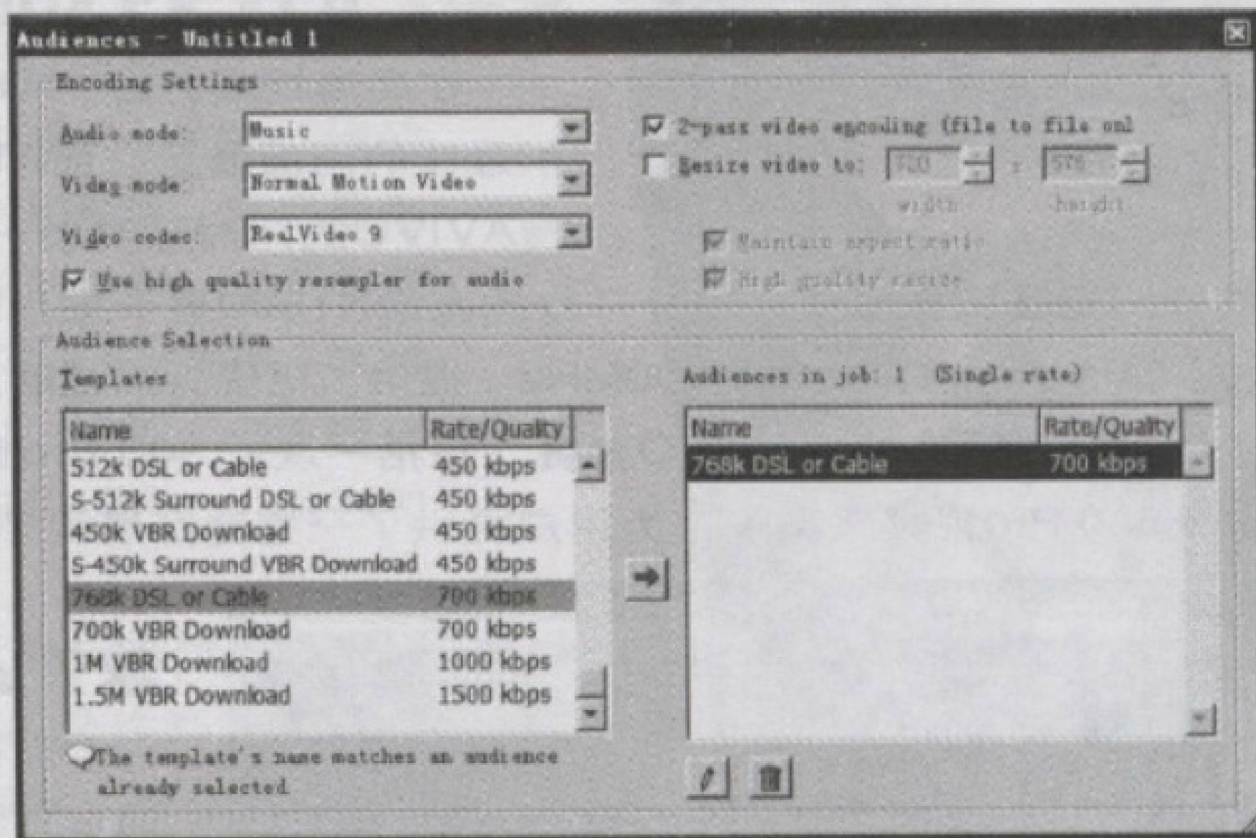
除去Avivo Video Converter能提供的格式外，还有一个最普及的视频格式没有涉及到。没错，那就是著名的RM家族。在存储空间并不富裕的年代，RM格式成为很多影视爱好者收集作品的绝佳途径。配合后期采样率提高的RMVB格式，一张DVD光盘的文件仅需要几百兆就可存下，画质表现上也还说得过去。如果你想把朋友那成堆的DVD光盘拿来收藏，又不想花费大量的DVD刻录盘成本，那么一起跟我来转换吧！



Helix Producer Plus界面

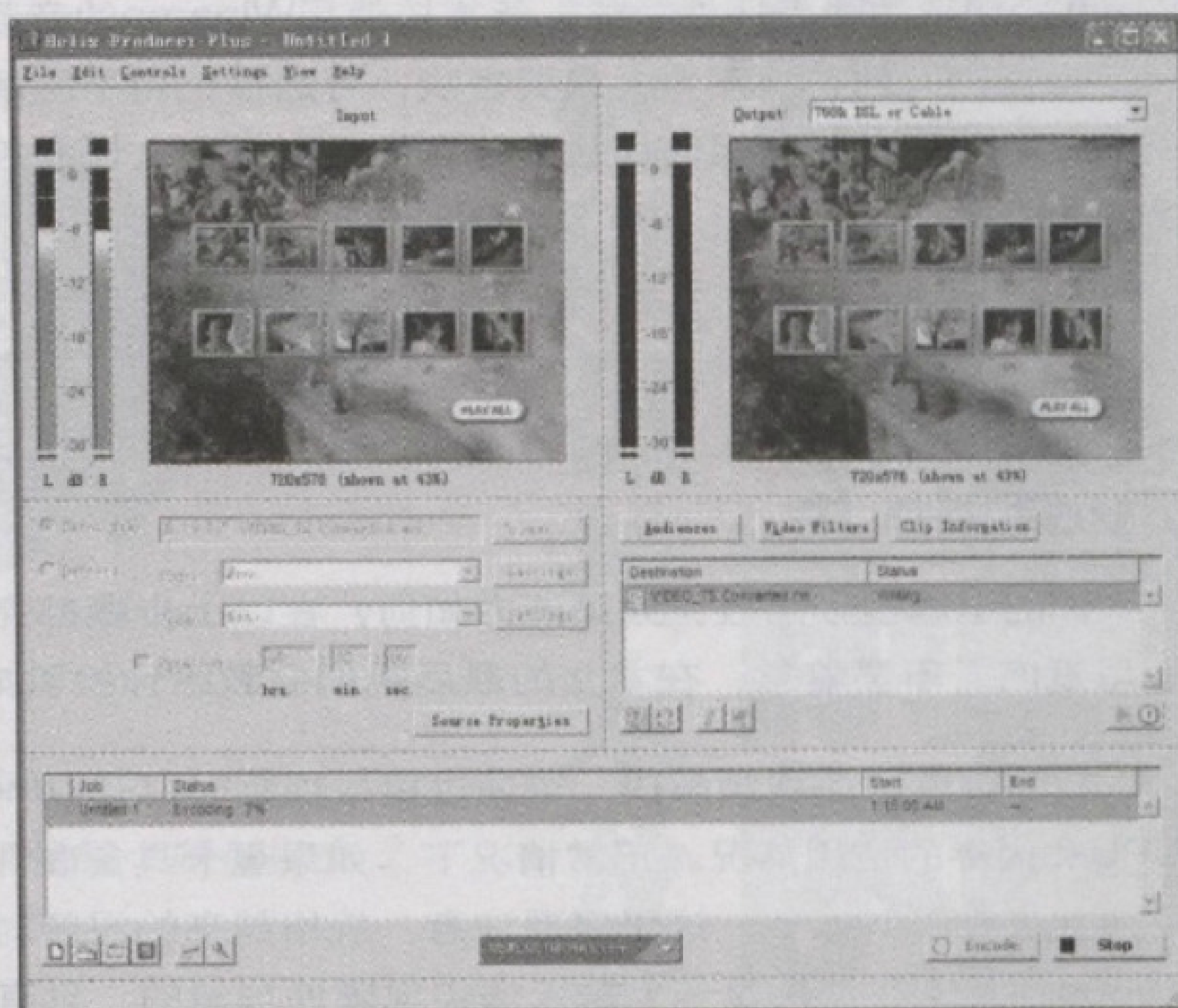
Helix Producer Plus是Real公司推出的一款专门用于将各种格式的视频文件转换为RM或RMVB格式的工具，笔者使用的版本为9.0.1.250。

这款软件的功能和设置非常丰富，这里仅介绍最简单的转换方法。首先，在左侧的半个窗口中选择输入文件的选项，选择好后，预计输出的格式会在右边的窗口中列出。此时点击右侧窗口上的“Audience”按钮进入输出视频的设置部分。



输出视频的设置部分

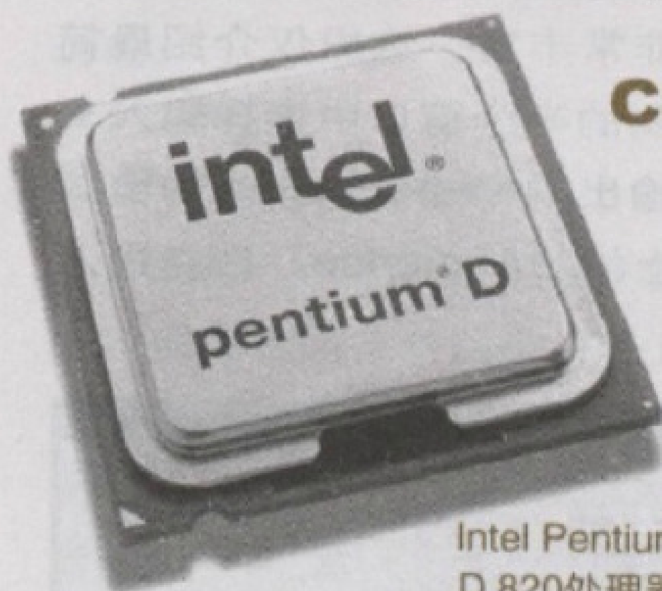
在设置部分的左上方是编码的设置，其中可分别对音频模式、视频模式和视频编码进行选择。左下方给出了一些常见RM、RMVB文件的质量和适用的用户的说明，可根据自己的需要添加。右上方则可对转换后的视频文件进行大小设置，同时还可选择是否经过2步视频编码，这里建议勾去此项以加快视频转换速度。设置完毕



转换中的界面，可看到转换前后的动态画面

后关掉设置项，回到主界面中点击“Encode”按钮即可开始转换。还是刚才15秒的H.264文件，笔者的电脑将其转换成700kbps的RMVB文件用时37秒。转换过程中，主界面两个分窗口会分别播放转换前的画面和转换后的画面以方便对比。不过如果不是质量相差非常悬殊，转换过程中的画质变化很难看出差别。

Part 5 玩转视频之史诗级武器——选择最合适的软硬件设备



Intel Pentium D 820处理器

CPU：Intel Pentium D 820

推荐理由：工作频率为2.8GHz的Pentium D 820目前的市场售价仅为1000多元，它承袭了Intel CPU视频处理一贯出色的优点，同时采用了双核设计，能更有效进行多任务处理。

显卡：ATI X1300系列



迪兰恒进AVIVO两件套

在高清视频方面，ATI AVIVO可提供最佳的画面质量，而ATI X1300在支持AVIVO的同时还具备一定3D性能，性价比无疑相当优秀。部分厂家的高端X1300显卡采用DDR2显存颗粒，核心显存频率达600/800MHz，提供了更优秀的性能。另外目前迪兰恒进推出了专门的AVIVO套餐，包括一块X1300 Pro黄金版和Theater 550 Pro视频采集卡，为用户提供了一整套高清视频解决方案。


Windows Media Player

软件：Windows Media Player

推荐理由：微软免费发放的视频播放器，编解码器免费提供，可通过Windows系统自动升级，界面直观简洁，使用人群范围较广。

软件：KMPlayer

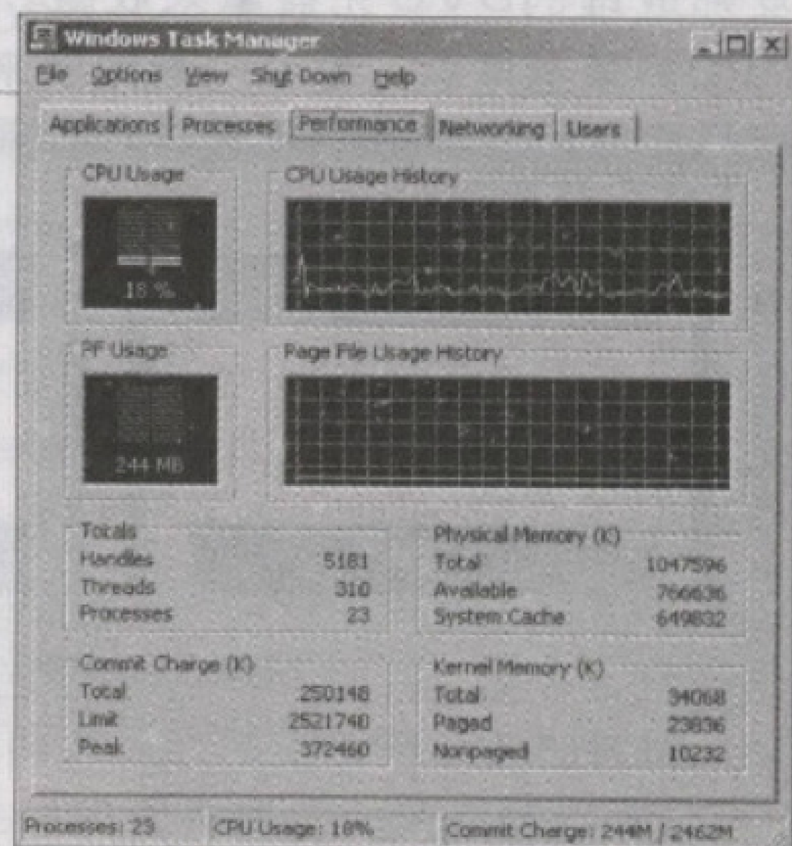


KMPlayer界面

推荐理由：来自韩国的影音全能播放器。从Linux平台移植而来的KMPlayer（简称KMP）几乎可播放系统上所有的影音文件。通过各种插件扩展KMP可支持层出不穷的新格式。直接从Winamp继承的强大插件功能，能直接使用Winamp的音频、输入、视觉效果插件，通过独有的扩展能力，只要喜欢，可选择使用不同解码器对各种格式进行解码，是最为灵活的媒体播放软件之一。内含中文语言包支持，不过界面汉化稍有欠缺。

结语 Just do it

你的电脑视频播放、处理能力如何？在以上步骤都完成后，也许你现在依然心里没底。不要着急，在本文的最后我们会教给你检验成果的方法。



Windows任务管理器是查看资源占用率的最直观方式

检验硬件级的视频解码，可通过播放视频时打开Windows任务管理器，查看CPU和内存的使用情况。正常情况下，如果显卡具备硬件加速功能，则资源占用率应控制在30%以下。这里需要注意，规格越高的视频对硬件的要求就越苛刻，1080p的片子在低端显卡上是无法实现硬件加速的，只有高端的显卡才具备硬件加速的能力。

对视频播放的质量不再是无据可依。HQV Benchmark DVD目前已成为测试显卡视频播放质量的权威测试软件。HQV是一家视频处理器制造厂商，HQV Benchmark DVD已成为评估消费性电子产品的图像质量的基准，软件通过汇集不同种类的视频，从而达到视频画质的测试标准。最终得分可通过网络与其他朋友相比。将视频回放的质量优劣用分数量化出来，这对于消费者绝对是一件好事。

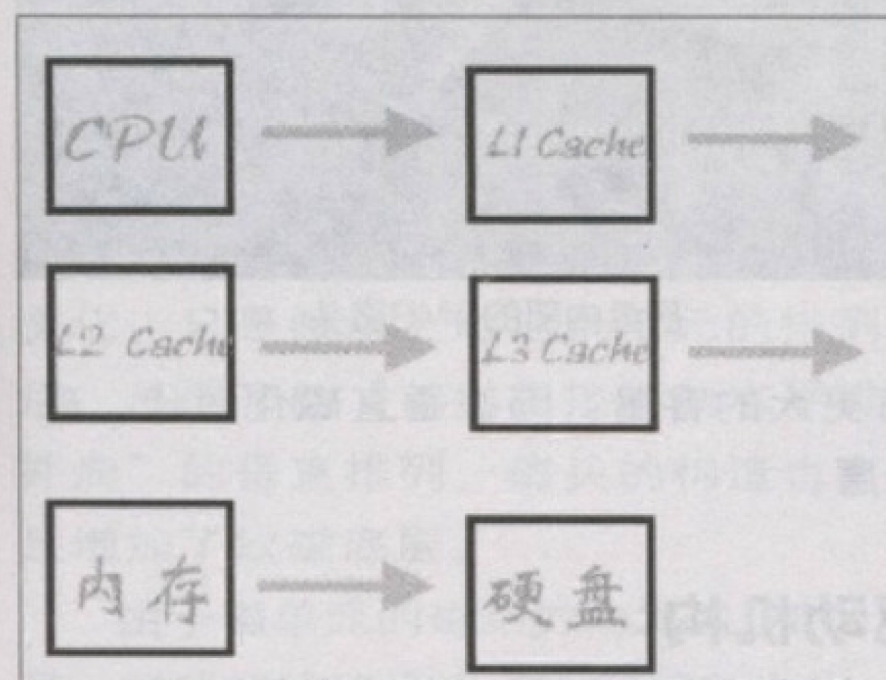
不管你是不是视频发烧友，也许你在看这篇文章之前还不了解什么是高清电视，什么是硬解码。没关系，从现在开始试着接触HDTV，你会发现这个视频世界真的很精彩。Just do it！

爆发前的寂静

——垂直磁化硬盘技术及新品解析

■上海 方成亮

平心而论，近几年硬盘技术的发展相当缓慢。相对于CPU、显卡等的性能呈几何倍数的增长趋势，硬盘领域似乎有些停滞不前。在容量方面，80GB在2001年底就开始成为主流了，而时至今日80GB仍然作为低端主流硬盘容量活跃在市场上。速度方面，7200r/m仍然是一道难以逾越的屏障，以至于很长一段时间内，硬盘的性能得不到进一步的提高……但是，这些并非说明如今的硬盘技术没有任何发展。厚积而薄发，随着垂直磁化技术浮出水面，一场硬盘技术革命已经向我们袭来。



PC系统数据请求过程

我们需要怎样的硬盘

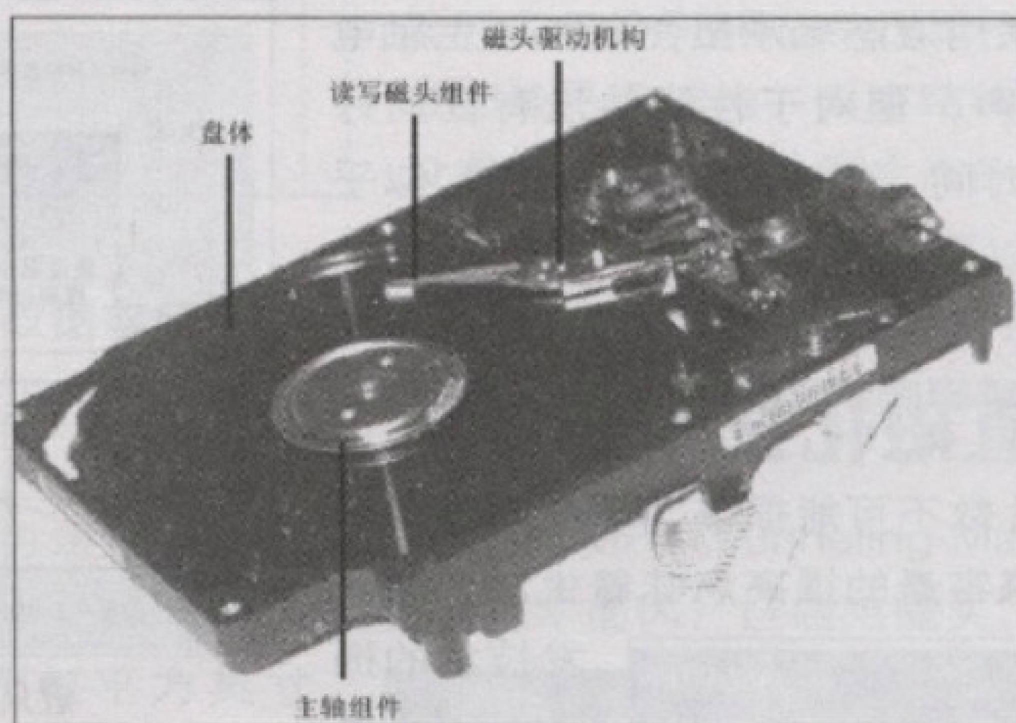
我们先来简单看看PC系统工作的过程。当CPU接收到指令后，它会最先向L1 Cache寻找相关的数据，由于容量较小，所以不可能每次都命中。这时CPU会依次转向二级缓存、三级缓存（只有少数CPU有三级缓存）、内存和硬盘。

由于目前系统处理的数据量相当巨大，因此几乎每一步操作都得经过硬盘。如此一来，硬盘的性能就在一定程度上决定了该系统的表现，这在多媒体设计软件中表现得更为明显。

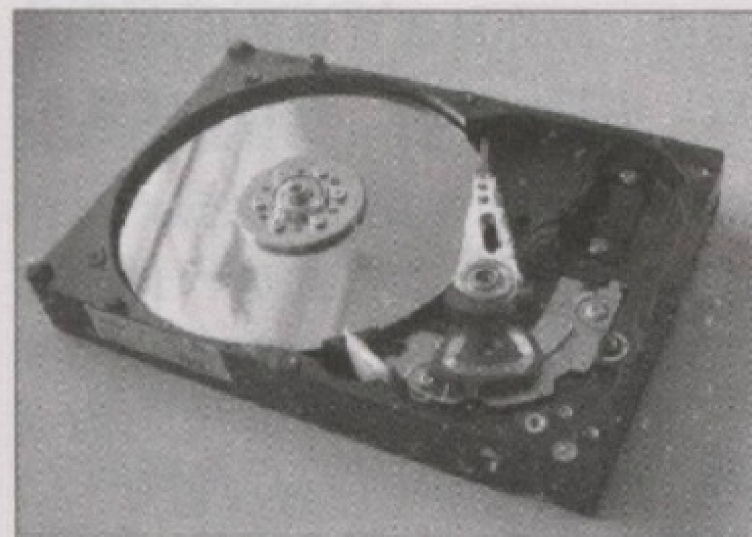
相对于速度和容量问题，稳定性是目前硬盘最大的问题。按照正常的使用频率，一款质量合格的硬盘可用5年左右。但问题是，部分硬盘甚至连3年也用不到。一旦硬盘损坏，其中的数据将无法挽回，这给用户带来很大的烦恼。因此我们需要的硬盘是在保证稳定性的前提下，兼具良好的速度和大容量，显然目前的产品都无法全面满足我们的需求。

基础知识准备——硬盘结构简析

导致硬盘容量一直无法提升的原因在哪里？在解答这一问题之前，我们必须先对硬盘的结构有充分的了解。尽管在外部结构方面，各种硬盘之间有着一定的区别，但其内部结构基本完全相同，毕竟硬盘的工作方式不会改变。打开硬盘外壳之后，我们就能看到神秘的内部世界，其核心部分包括盘体、主轴电机、读写磁头、寻道电机等主要部件。不过需要提醒大家，千万不要随意打开硬盘的外壳，这将很容易使整个硬盘报废，因为硬盘的内部盘面不能沾染上一粒灰尘，否则会很快报废。



硬盘内部结构


硬盘内部的盘片

1. 盘体

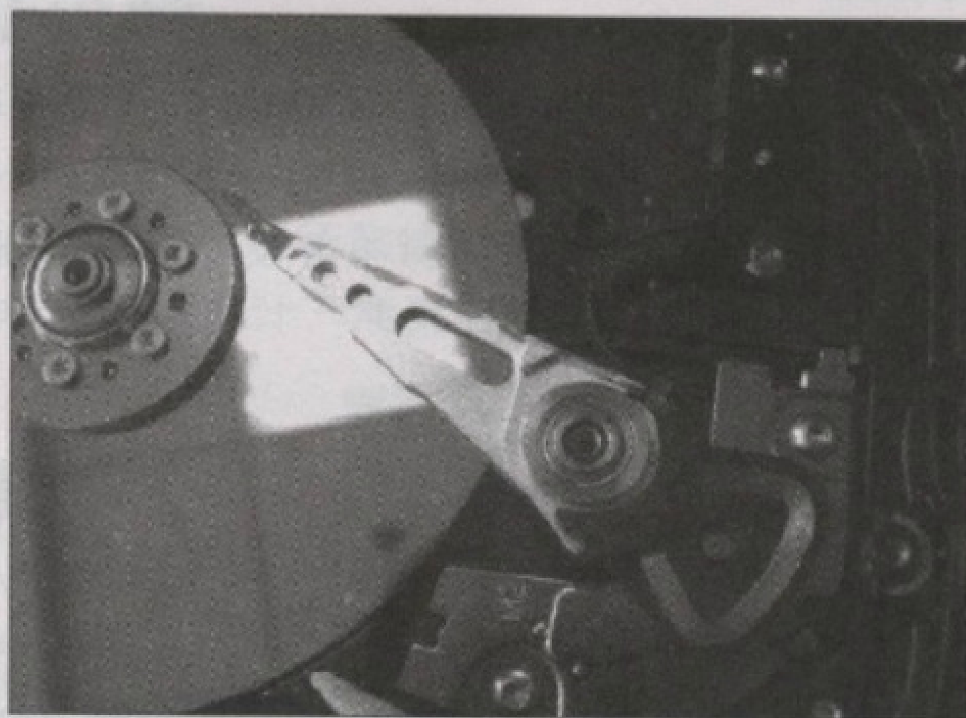
事实上，硬盘的盘体结构与大家熟悉的软盘非常类似。只不过其盘片是由多个重叠在一起并由垫圈隔开的盘片组成，盘片采用金属圆片（IBM曾经采用玻璃作为材料），表面极为平整光滑，并涂有磁性物质。

不过需要注意的是，真正存储数据的并非是盘片，而是盘片上的磁涂层，因为盘片

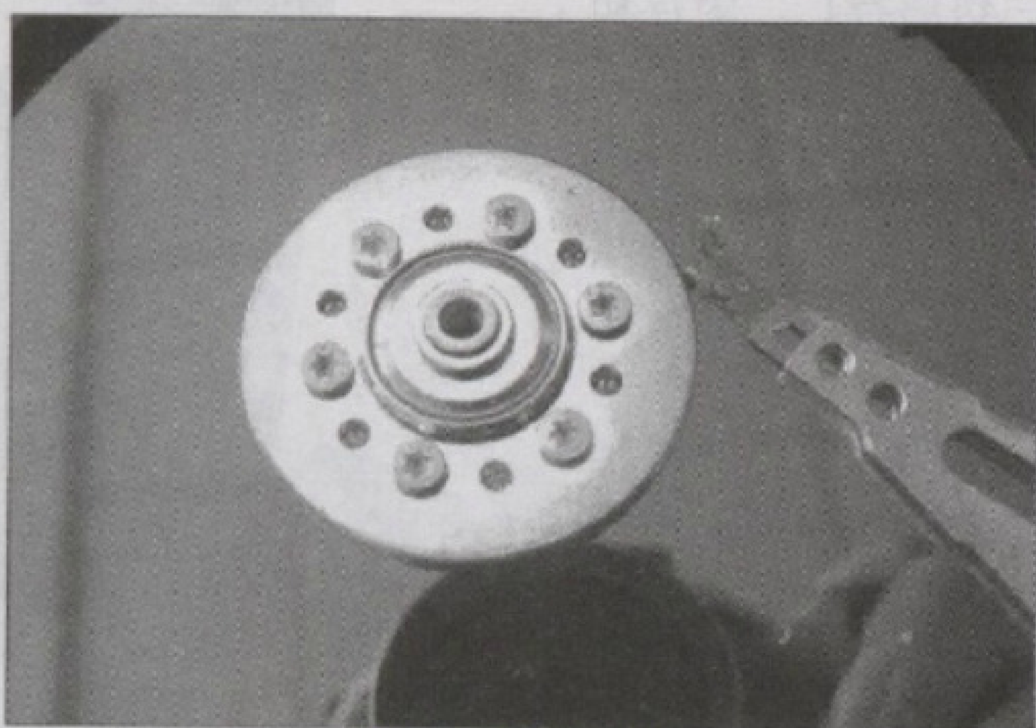
所起到的作用仅仅是转动并且承载磁涂层。为了实现更大的容量以及更高的稳定性，磁涂层的技术必须不断改进，而在这一改进过程中，又会对磁头以及盘片提出新的要求。二者始终密切关联，即使在垂直磁化技术中也不例外。

2. 读写磁头组件

读写磁头组件由读写磁头、传动臂、传动轴3部分组成。在具体工作时，磁头通过传动臂和传动轴以固定半径扫描盘片，以此来读写数据。磁头是集成工艺制成的多个磁头的组合，采用非接触式结构。硬盘加电后，读写磁头在高速旋转的磁盘表面飞行，间隙只有0.1～0.3μm，可获得极高的数据传输率。


硬盘内部的GMR磁头

目前硬盘中使用的是一种多层结构和磁阻效应更好的材料制作的GMR磁头，也称巨型磁阻磁头。这种磁头对微弱信号更敏感，采用GMR磁头可在相同的盘面做更多的磁轨，当然就会有更大的容量。而在垂直磁化时代，磁头技术还需要进一步改进，以此来配合应用了垂直磁化技术的磁涂层。

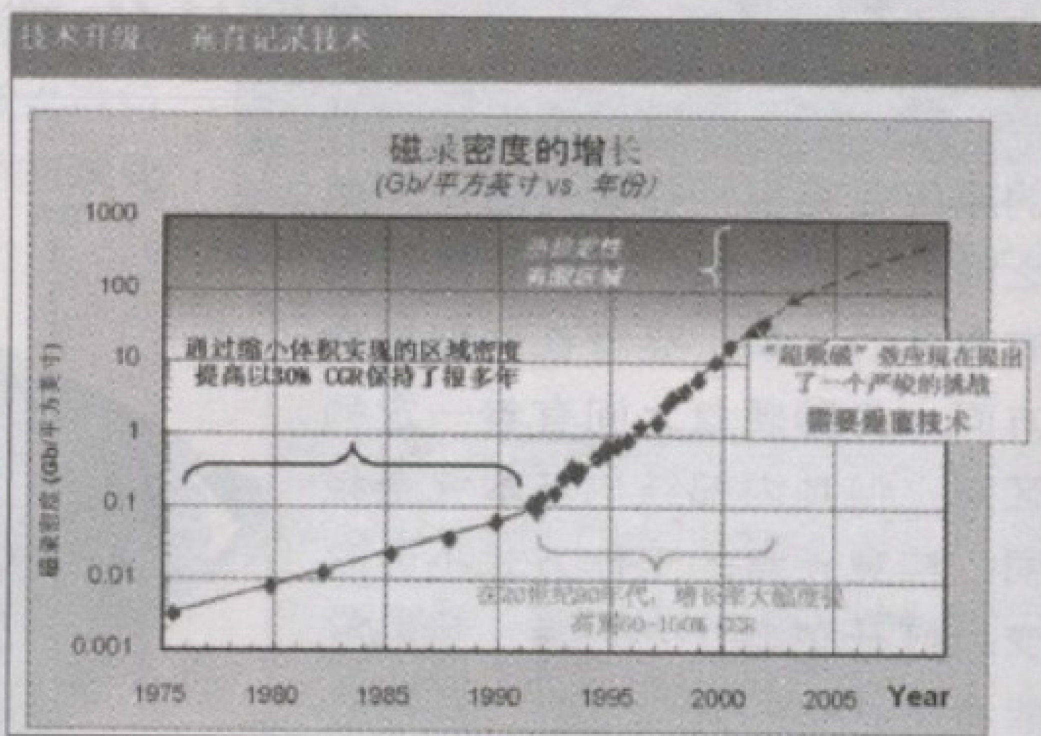

硬盘内部的主轴电机

3. 磁头驱动机构

磁头驱动机构控制磁头的读写，直接为传动臂与传动轴传送指令。磁头驱动机构主要由音圈电机、磁头驱动小车和防震动机构组成。一般而言，磁头机构的电机有步进电机、力矩电机和音圈电机3种，现在硬盘多采用音圈电机驱动。

4. 主轴组件

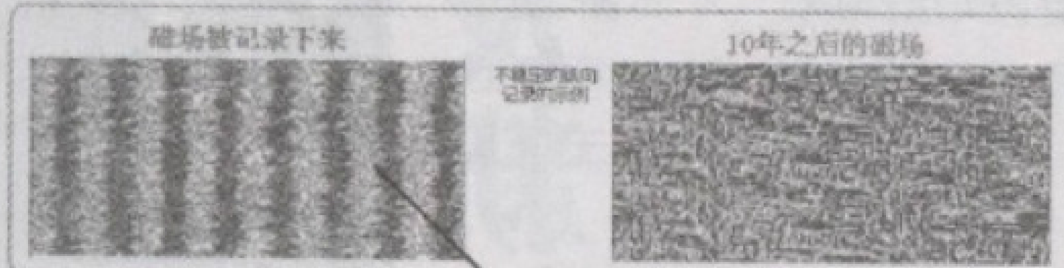
硬盘的主轴组件主要是轴承和马达，我们可笼统地认为轴承决定一款硬盘的噪声表现，而马达决定硬盘的性能。当然，这样说并不完全，但基本表达了这两项内容在硬盘中的重要地位。从滚珠轴承到油浸轴承再到液态轴承，硬盘轴承处于不断地改良当中，目前液态轴承已经成为绝对的主流。采用液态轴承虽然延长了主轴电机的寿命、减少发热和噪声，但对于性能并没有任何好处，甚至反而会延长寻道时间。对于PC设备而言，似乎噪声与性能是一对永远难以平衡的矛盾。

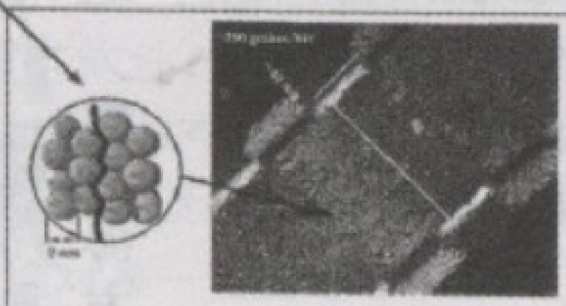


近几年的硬盘容量增长速度明显减缓

有容乃大——垂直磁化技术剖析

由于硬盘内集成的盘片数不可能很多，因此单碟容量上的突破就很有必要。单碟容量的提高意味着生产厂商研发技术的提高，所带来的好处不仅是使硬盘容量得以增加，而且还会带来硬盘性能的相应提升。因为盘片每转动一周，就会有更多的扇区经过磁头而被读出，这也是相同转速的硬盘单碟容量越大内部数据传输率就越快的一个重要原因。此外单碟容量的提高使线性密度（每英寸磁道上的位数）也得以提高，有利于硬盘寻道时间的缩短。




超顺磁效应图解

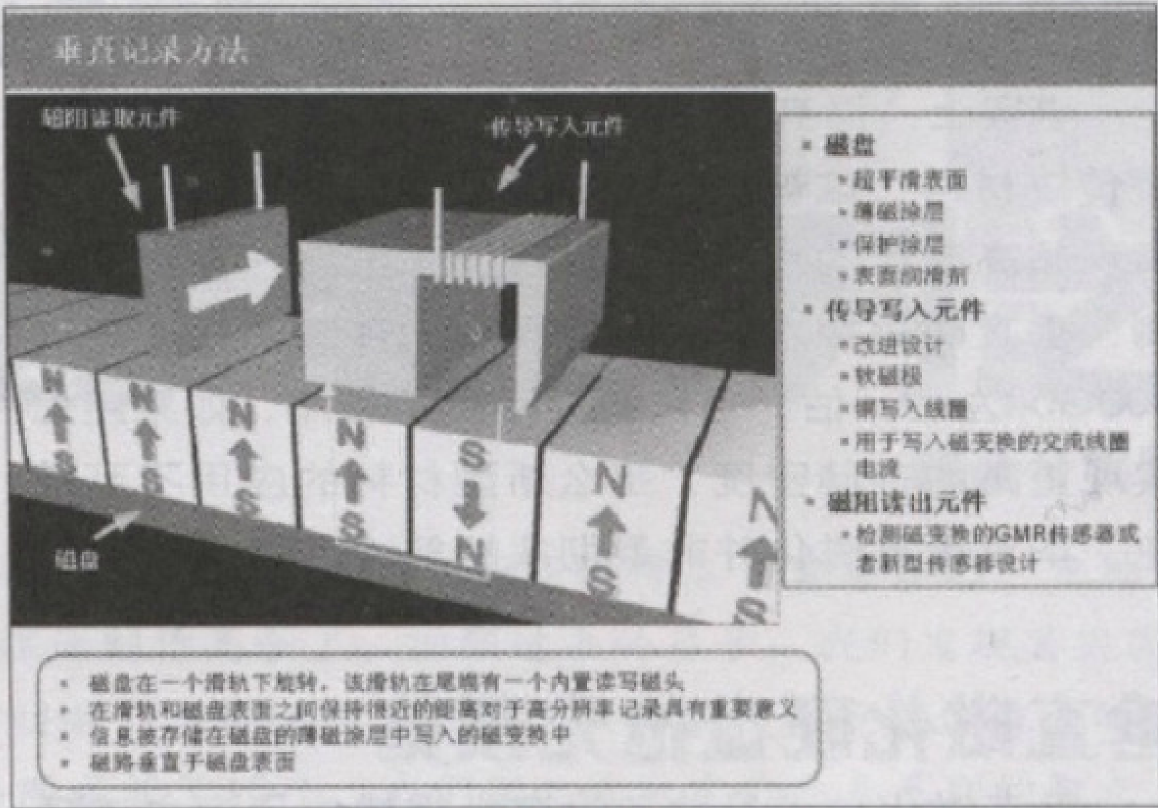
1.为何存储密度无法提高

在硬盘技术发展初期，提升磁盘的存储密度十分容易，此时就是简单地提升单碟容量。然而，目前硬盘厂商碰到了难题。微观来看，盘片上的薄磁涂层是由数量众多的、体积

极为细小的磁颗粒组成。多个磁颗粒（100个左右）组成一个记录单元来记录1bit的信息——0或1。现在对于磁记录设备，要求区域密度越来越高，这样磁颗粒当然也就越来越小。比如当区域密度为20Gbit时，磁颗粒直径约为13纳米，而当达到100Gbit时，直径缩小到9.5纳米。当磁颗粒体积太小的时候，能影响其磁滞的因素就不仅仅是外部磁场了，些许的热量就会影响磁颗粒的磁滞（譬如室温下的热能），从而导致磁记录设备上的数据丢失，这种现象就是“超顺磁效应”。

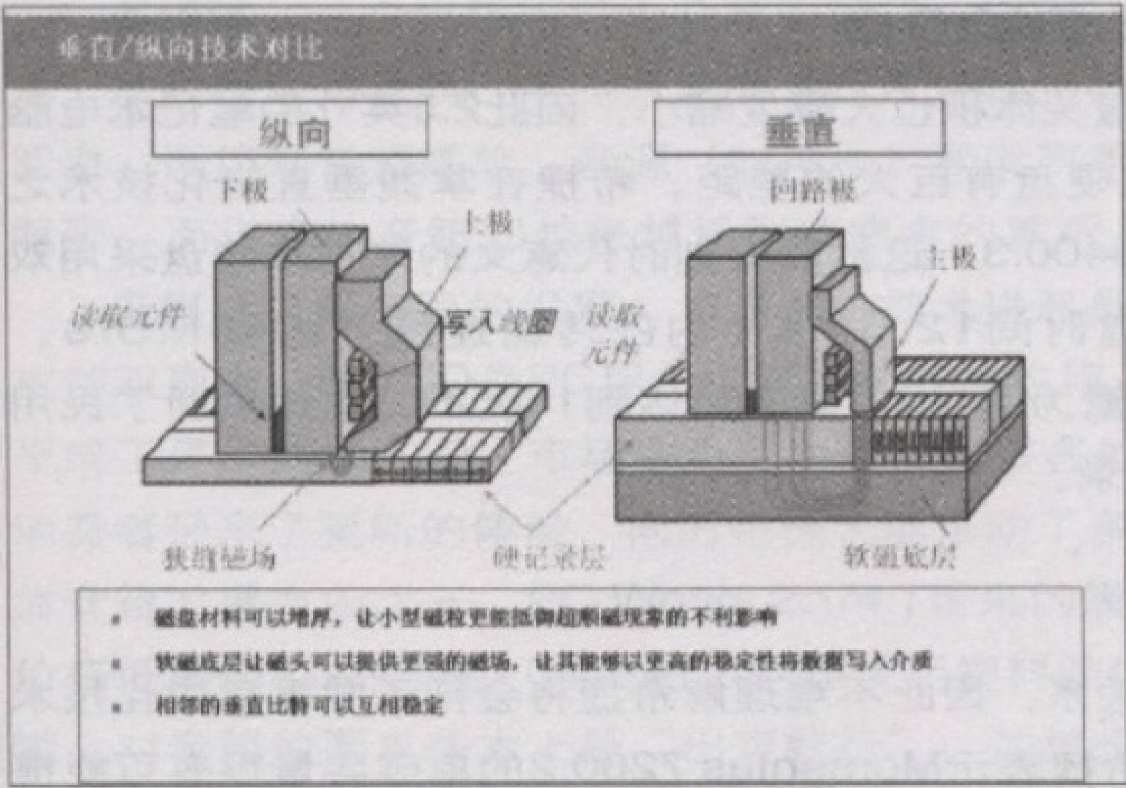
2.垂直磁化存储技术的奥秘

磁垂直记录技术并非近年才出现，早在1977年，被誉为现代垂直录写技术之父的日本东北工业大学校长及首席总监岩崎俊（Shun-ichi Iwasaki）教授率先投入了这项技术的研究。应用了垂直记录技术的硬盘在结构上不会有什么明显变化，只是微观上磁记录单元的排列方式有了变化，从原来的“首尾相接”的水平排列变为“肩并肩”的垂直排列。磁头的构造也有了改进，并且增加了软磁底层。



垂直磁化存储技术的图解

由于磁单元的磁路方向发生了90°的大转变，写入磁头的构造肯定要进行相应改动，以产生磁化方向垂直于盘片表面的磁场。垂直记录的磁头设计很巧妙，可保证它下面的磁单元的安全。当然，介质必须稍动手术——磁层会变厚，其下增加的软磁底层还有助于改善写入时的稳定性。垂直记录的另一个好处是，相邻的磁单元磁路方向平行，磁极的两端都挨在一起，互相稳定的效果较好，进一步保证了数据安全。



垂直与纵向存储技术的对比

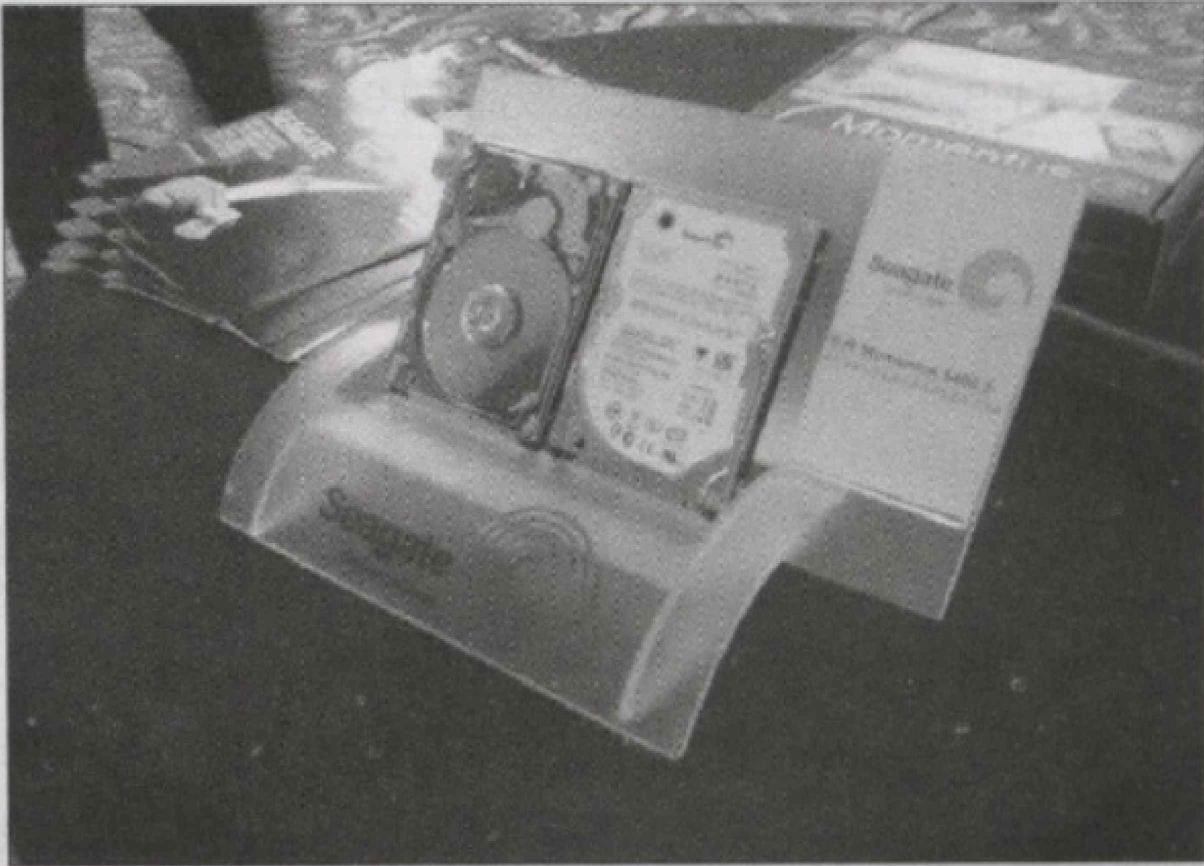
3.垂直磁化的价值与前景展望

要将垂直记录技术付诸实用必须解决以下3个问题：一是必须对硬盘的内部结构形态作出改变，以适应垂直分布的磁颗粒；其次，存储密度的不断提升，意味着磁头需要更高的灵敏度才能获得明晰的信号，发展多年的GMR磁头已跟不上时代；第三，现有的磁层都是平面结构，垂直结构的磁体层未有先例，如果没有适合工业化批量生产的制造技术，垂直记录技术将无法真正进入实用。

针对第一个问题，业界通过在数据磁层底部增加一个辅助性的软磁体层，可起到磁场传导的作用，让磁头的两个电极能够与磁颗粒协同工作。此时，写入数据时磁头的磁场影响磁颗粒，读取数据时磁颗粒的磁场反过来影响磁头。

针对第二个问题，业界提出的办法就是以CPP-GMR和TMR（Tunneling-Magnetoresistive）隧道型磁头来代替目前的CIP-GMR（Current-in-plane，电流方向在平面内）巨磁阻磁头。借助CPP-GMR和垂直记录技术，已在实验室中成功实现每平方英寸300Gbit的存储密度。而TMR磁头在磁电阻比方面的表现更为出色，满足每平方英寸500Gbit密度的信号灵敏度要求应该不成问题，该领域的代表者是日立和希捷。

相对而言，原本第三个问题最为棘手，要将磁颗粒像砖块一样“竖立”起来，业界未有先例。幸运的是，在存储业界的共同努力下，一套专门针对垂直记录硬盘的“模型化介质构造工艺”发明成功，这让垂直记录技术真正步入实用阶段。



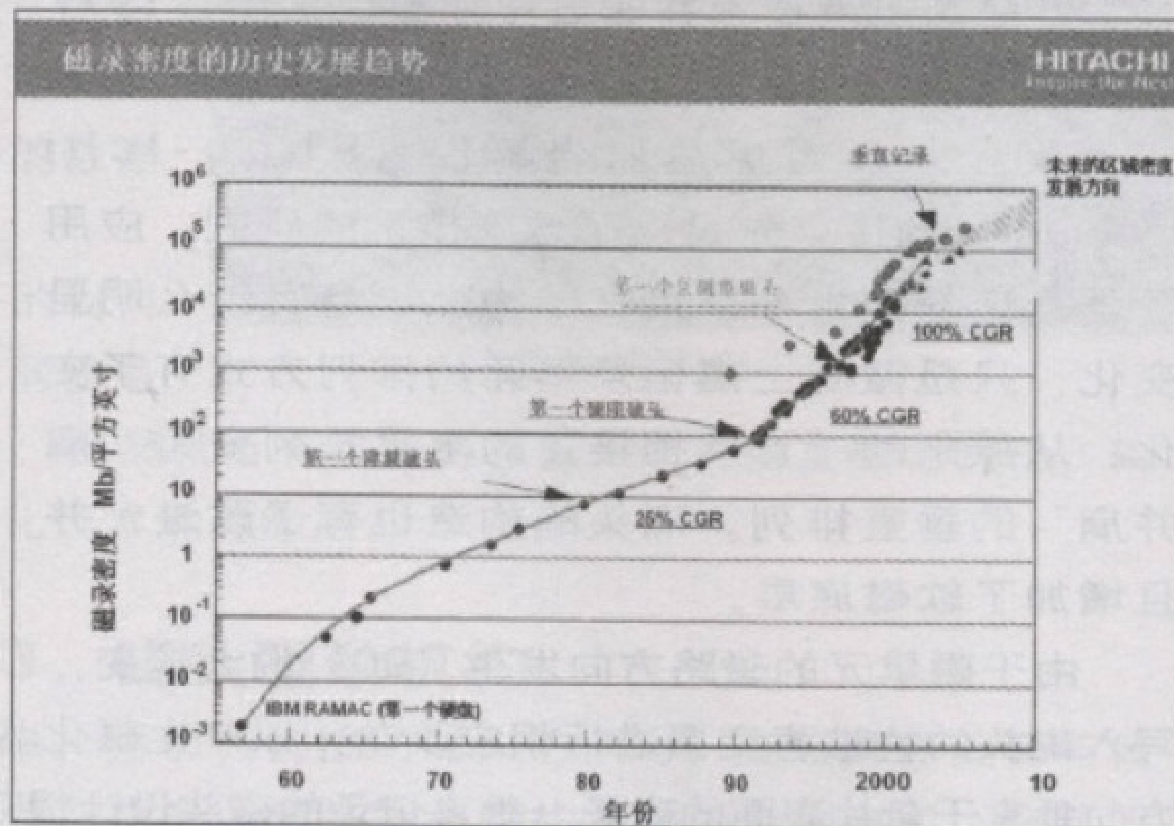
采用垂直存储技术的希捷笔记本硬盘

单碟容量的提升已足以让我们欢欣鼓舞，垂直磁化技术的出现对于硬盘速度的提高更有巨大

贡献的。此外，垂直磁化技术要求磁头在技术上有所改进，此时也能加强寻道能力。不过更为重要的还是垂直磁化与高转速技术相结合。据悉，在磁盘存储密度大幅度提高之后，高转速变得更有实际意义。此前SCSI硬盘尽管实现了15 000r/m，但实际持续内部传输率却并不高。而当垂直磁化技术普及应用之后，我们有望看到桌面硬盘顺利迈向10 000r/m，并展现出更完美的性能。

期待容量终极突破——垂直磁化并非万能

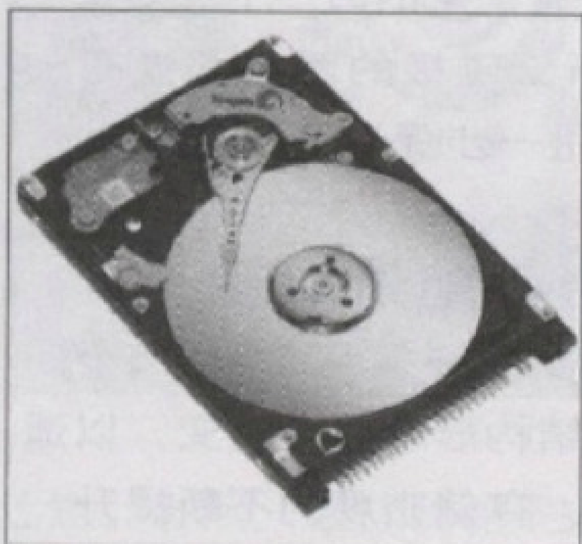
事实上，垂直磁化仅仅是硬盘存储密度提升技术中的一个捷径。以超顺磁效应小的新型磁性材料来代替传统材料，这被业界认为是克服超级顺磁难关、实现超高密度的终极解决之道。根据业内专家的预测，垂直磁化技术只能帮助现有的存储密度提高到500Gbit左右，估计也只能应付到2008年。如果还想实现更高的存储密度，那么新型材料的应用不可避免，毕竟垂直磁化并非最彻底的解决方案。



垂直存储技术的出现依然难以满足容量增长趋势

垂直磁化硬盘抢先预览

垂直磁化技术目前还没有大规模应用到主流硬盘，但是第一时间掌握该项技术的厂商已经推出了少数几款产品，这也让我们有机会一睹芳容。



希捷Momentus 5400.3

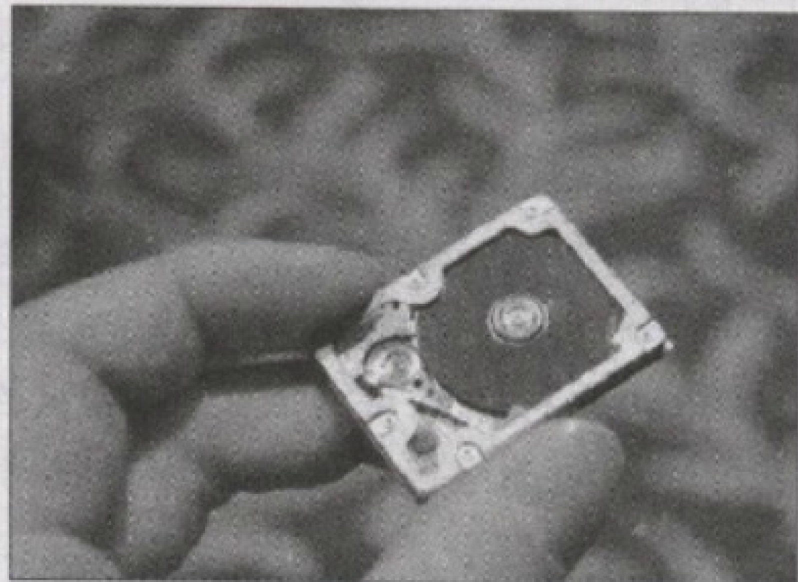
由于盘片尺寸较小而且磁头体积也大幅度缩小，因此2.5英寸的笔记本电脑硬盘一直在容量上与台式机硬盘有巨大的差距。希捷在掌握垂直磁化技术之后，终于推出了Momentus 5400.3。这款具有划时代意义的笔记本硬盘采用双碟片四磁头设计，平均寻道时间12.5ms，内部传输速度可达45MB/s。Momentus 5400.3的单碟容量为80GB，最高可达到160GB，这也刷新了民用级笔记本电脑硬盘的容量记录。

希捷Momentus 7200.2

我们已经为大家介绍过存储密度与硬盘转速之间的关系，因此不难理解希捷将会把承载垂直磁化技术的笔记本硬盘提高到7200r/m。然而更令人惊喜的是，希捷表示Momentus 7200.2的单碟容量很有可能提高到100GB，这意味着届时这款产品的最大容量将会是200GB，这无疑是具有里程碑意义的产品。

希捷ST1.3

ST1.3可不是希捷老式的1.3GB硬盘哦，而是1英寸的微型硬盘。这款微型硬盘的容量高达12GB，轻松打破了行业的1英寸硬盘最大容量记录。之所以能实现如此大容量的微型硬盘，垂直磁化技术自然功不可没。此外，希捷ST1.3微型硬盘内置掉落传感器，可将希捷 ST1.3微型硬盘的抗震能力提升33%，使该产品能经受住1.5米高度向水泥地或陶瓷表面的摔落。



东芝MK8007GAH

尽管东芝硬盘已经不再面向零售市场，并基本退出了桌面硬盘竞争行列，但东芝在存储技术上的研发一直没有落后。MK8007GAH是一款1.8英寸迷你笔记本硬盘，其容量高达80GB。事实上，MK8007GAH也是业界第一款使用垂直磁化技术的硬盘，而且其容量记录已经保持有一年有余，产品稳定性也得到充分认可。

展望未来，垂直磁化技术将会在五大硬盘厂商中得到彻底普及。目前希捷和日立已经完全掌握该项技术，而迈拓在被希捷收购之后，技术突破也将水到渠成。至于三星和西部数据两大厂商的技术实力丝毫不用我们担心，其相应的垂直磁化技术以及改进设计的磁头很可能带给我们更大的惊喜。P

PC多媒体十年——漫步者系列之一

■晶合实验室 别理我

编者按：一转眼中国PC多媒体已经走过了10个年头，许多老读者可能还记得本刊曾举办的“电脑音乐DIY”大赛，而当时的一等奖得主胡戈现在已是名满天下的多媒体制作高手了。回顾过去的日子，我们发现其实国内的PC多媒体发展与许多典型的产品有着密不可分的关系，比如创新（当时还叫“创通”）声霸卡与多媒体概念的兴起。漫步者作为目前多媒体音箱的主要力量，与中国PC多媒体共同成长了10年，我们因此选取它作为本系列的起点，以点见面，希望能为大家了解中国PC多媒体的发展历程有所帮助。同时本刊将面向全国读者进行主题征稿活动，具体活动细则请参见本期第96页。

多媒体，一个出现不过十几年的词语，将PC从冰冷冷的机器变成丰富多彩的娱乐宝盒，使得它改变了许多人的生活。从生物学角度说，听觉是重要性仅次于视觉的人类感官，多媒体概念第一个重要的标准就是PC必须具备音频播放能力。而谈到音频播放，音源（如声卡）和发声单元则是它两大基础。在进入5.1声道之后，消费级声卡的发展遇到了瓶颈，而多媒体音箱却越来越受到消费者的重视。

多媒体音频方面的发展，与声卡的技术进展是密不可分的。上世纪90年代中后期，ISA声卡以及早期的PCI声卡只支持双声道，看VCD是PC用户主要的多媒体应用。在创新的推动下，当时消费级声卡的技术发展很快，“声霸卡”几乎成了声卡的代名词，市场中也诞生过许许多多的“声霸卡兼容声卡”。不可否认，创新声卡的每一次升级换代都给消费者带来了更新的体验，同时也极大地推动了多媒体音箱的发展。而创新所倡导的X.1独立低音炮理念成为后来多媒体音箱发展方向之一，PC Works 2.1/4.1带来的震撼相信许多人仍记忆犹新。但由于当时购买PC的一次性投入较高，价格低廉的2.0书架箱（当时更多的是使用塑料箱体的产品）成为当时的主流。那时用户对多媒体音箱的概念还比较模糊，对音箱的要求基本上是“出声就行”，如果想要“听着舒服”就买创新的PC Works 2.1（1997年）。大部分的消费者购买的都是一些小品牌的产品，它们在设计、制造、销售等环节都未能形成成熟的体系和规模。

1994～1997年，大多数多媒体音箱还停留在粗制滥造、“发声第一”的阶段，稍“过分”的要求不过是做工精细一点、扬声器尺寸大一些，较著名的产品如轻骑兵的1000型、2000型，算是同类产品中的优秀者。消费者在购买音箱时更多地依靠现场试听，有时还要靠点儿运气。当时的多媒体音箱品牌林林总总不下20个，创新的产品代表了当时多媒体音频的最高水准，其他比较好的有冲击波、轻骑兵、麦蓝等，而现在占据最大市场份额的漫步者在那个年代还是一个新手，其主要产品无论是设计制造还是音质水准上和其他国内厂商并没有太大区别。在2.0立体声声卡处于最后辉煌时，国内厂商采取了两条腿走路的策略，一方面摸着石头过河推出一批X.1产品，一方面继续研制2.0书架箱。许多厂家在这个时候由于缺乏经验和技术力量等问题被拖住了后腿，导致很多当年还算不错的品牌很快从此消失。

经过市场的洗礼之后，从技术和实力上来讲，创新在当时依旧是行业老大，而国内一些具备一定技术实力和销售经验的厂家开始崛起。以现在的眼光来看，漫步者在当时推出使用同轴扬声器（把高音和低音合二为一，并在同一轴线上成为点音源，定位比分别设置高低频扬声器搭配准确）的R800TC（老版），确实是一个大胆的举措。漫步者也恰恰在这一时期开始创造一个业内的神话——漫步者R1000系列从1996年诞生直到2006年，先后有过AT/AT3D/T/TM/N/TC/TC北美版等7个版本，总销量超过200万套。同时轻骑兵、冲击波等国产品牌也保持着强劲的增长势头，以漫步者为代表的国产多媒体音箱品牌开始成为市场中的主力。



问题交流

编者按： 天气逐渐变暖，电脑的散热问题也就凸现出来，CPU和显卡是必须重点关心的配件，注意风扇是否正常运转、机箱内部是否灰尘过多，做到有隐患尽早发现和排除。

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家　龚胜 苏旅

读者 格格格巫问： 我的电脑配置：AMD Sempron 2800+，昂达N61G主板（集成显卡），512MB内存。为什么玩游戏时，CPU占用率很高，几乎都是100%，播放视频文件时却只有百分之几？在播放视频文件时，硬盘的指示灯狂闪，过一会儿就直接亮着了，请问这正常吗？

答： 你遇到的问题是正常的，大多数较新的3D游戏对显卡和CPU性能要求都很高，集成显卡通常没有GPU或GPU性能很低，因此玩游戏时的计算负担就大部分由CPU承担了。再加上Sempron 2800+的实际工作频率较低、主内存被集成显卡大量占用，玩游戏时CPU占用率高就不足为奇了。喜欢玩游戏的话，选择集成显卡显然是很不明智的。如果可能，建议你添加独立显卡，哪怕是9550这个档次的独立显卡，游戏性能都要大大高于集成显卡。

在播放视频文件时，数据流量会很大，因此硬盘基本上一直处在读取状态，硬盘灯持续亮，也是很正常的。

四川　龚胜

读者 金辰问： 我的电脑最近硬盘损坏，送去维修后，使用基本正常，但再开机时显示“Master Ide No 80 cable install!”，但系统能正常启动。请问这是怎么回事？

答： 很明显，你遇到的问题是因为维修人员使用了不合格的IDE信号线导致。这个提示是说，你的主IDE接口上使用的不是80线的硬盘线，尽管这并不影响电脑的正常使用，但会让你的硬盘无法工作在DMA 66/100模式下。由于传输速率的提高，为加强抗干扰能力，ATA 66以后的硬盘必须配合80针信号排线使用，才能达到较高的传输速率。80针排线，其中有40根用于抗干扰的地线。这种80针信号线是向下兼容的，对于较老的硬盘和主板尽管不支持Ultra ATA 66/100也可使用80针排线，能在一定程度上提高系统的稳定性（尤其是在超频环境下）。

四川　龚胜

读者 粉丝玫瑰问： 我的电脑有个奇怪问题，就是插上耳麦之后，就有广播的声音。耳麦的声音越大，它的声音也就跟着大，干扰我录音和上网与别人语音聊天，请问怎么解决？

答： 这个问题的确不太多见，应该是涉及电磁干扰的问题。估计是当地广播的某个频率正好让你的耳麦能接收（具体原理不太清楚，我想可能有些类似“矿石收音机”吧）。建议你换一个耳麦或改变一下电脑摆放位置，另外机箱最好能可靠接地。这样处理后，问题应可得到解决。

四川　龚胜

读者 阿斗问： 我买了台IBM T42笔记本电脑，其屏幕是所谓“高分屏”，但在玩游戏时如果设置为最佳分辨率1400×1050时，卡得要死，如设置为1024×768，办公时，打开文档，画面又不清晰，请问该如何进行设置呢？

答： 玩游戏时你只需设置游戏的分辨率就行了，别把游戏分辨率设得和显示器的分辨率一样，那样肯定会卡的，在笔记本上玩游戏最合适的分辨率为800×600。对1400×1050分辨率的本本，我们可按下面的方法进行优化显示设置。

首先将显示分辨率设置为1400×1050默认值。进入“显示属性”→“设置”→“高级”→“常规”，在这里把显示的DPI设置为135%、130dpi。接着进入“显示属性”→“外观”，在效果中打开“清晰”这一项，系统将使用Clear Type技术提升显示效果，并注意选中“使用大图标”这一项。然后回到外观页面，点击“高级”按钮。检查里面所有可设置字体的地方，小于10号的字体一律改为10号字，并注意图标大小应该设置为48Pixel，图标间距纵向横向都设为56Pixel。最后进入颜色设置卡页面，把Gamma值调节为0.98，把对比度调节为96。这样调整后，整体显示效果就比较理想了。当然上面给出的参数只是参考值，大家可根据自己的实际情况进行微调，获得最理想的显示效果，充分利用好你的高分显示屏。

四川　龚胜

读者 轨道车问： 我的电脑机箱提起来很重，请问是不是越重的机箱越好？另外就是买AMD 64Bit CPU和主板，配300W电源足够了么？

答： 有人以为电脑外设重量大就是材料实在，并不完全都是这样，重量大不一定就表示品质好，品质跟具体的元件质量有关，许多老式机箱都重，但品质不见得一定就

客座专家 龚胜 苏旅

好。选购电脑机箱主要是看其材料和做工，品质好的机箱，内部空间设计合理，用料考究，有利于散热。好的机箱，外部面板多用ABS或HIPS工程塑料压制而成，而内部的框架和外壳则是以双层镀锌钢板（一般厚度应大于0.8mm），而许多质量较差的便宜机箱，外部面板多使用廉价的塑料制品，内部钢板厚度多在0.6mm甚至更低。有的机箱，内部设计不合理，空间狭小，散热能力有限，更不符合EMI等安全认证。另外，做工也是判断机箱好坏的一个标准。质量差的机箱，外部面板做工粗糙，内部钢板边缘摸起来有毛刺，有的甚至容易划伤手，而好的机箱外部做工光滑，内部钢板边缘采用折边和去毛刺处理。此外，好的机箱内部设计合理，夹线用的簧片做工精细，而内部的风扇位置及气流通道都会设计得很合理。

AMD的64位处理器在性能上面比32位的有所提高，配合对应的主板，其功耗有所增加，如果再选用新出的显卡等设备，那功耗肯定会大大提高。所以你在装机时一定要考虑到这点，具体的电源功率数跟配置的好坏高低有关，不能一概而论。

湖南 苏旅

读者 铁将军问：我的电脑里面有几个高清晰视频文件，播放时为什么没有图像？我安装了最新版的Windows Media Player 10啊，难道是驱动的问题？

答：这个问题我觉得很可能跟你的Windows操作系统没有正确安装对应的视频解码器有关。目前，高清晰视频文件（720P、1080I等）主要以两类文件的编码方式存在：一类是MPEG-2标准格式，以.tp和.ts为后缀的视频文件；一类是微软Windows Media Video High Definition视频文件，主要以.wmv、avi或.mpg结尾。你使用一些特殊的编码查看软件如GS编码分析器等即可发现相关信息。如果你的多媒体视频播放软件中，没有安装支持高清晰视频的视频解码器（如H.264、DivX MPEG-4等），那么视频文件就不能被正确识别。即使是你安装了微软自己的新版Windows Media Player也不一定都能解决，因为它只能播放自己的WMV-HD视频文件。解决的方法是，下载并安装对应的视频播放软件（如著名的Media Player Classic等，其内置多个视频解码器）即可。此外，你也要注意一下自己的电脑配置是否有足够的性能播放这种高清晰视频文件，同时，显示卡的驱动程序是否更新也是一个因素。

湖南 苏旅

读者 兜兜问：最近看到一款P牌新款刻录机支持一种DVD-RAM格式，请问有没有必要购买？此外，我的显示器正常启动时"蹦"的一声是怎么回事？

答：现在业界流行的DVD刻录机存在着3种不同技术标准：DVD-RAM、DVD-R和DVD+R。它们都提供了高容量的数据刻录支持。DVD+R（俗称"+"格式）和DVD-R（俗称"-"格式）是市场上的主流产品，而DVD-RAM则是一种独特的刻录机技术，从物理格式上就与DVD-ROM有着不小的区别。DVD-RAM源于松下的Phase-change Dual技术，它吸取了硬盘和MO（磁光盘）的部分技术，最大限度地保障数据安全可靠地被存储。DVD-RAM盘片采用浮雕式首标（Embossed Header）信息设计，在读取技术上有独特之处：即读写对应的盘片就像硬盘一样，可直接读写，不存在传统的刻录盘片需要先单次格式化再写入数据的"缺陷"，使用和携带能力跟软盘及U盘一样方便，因此又被形象地称为"光硬盘"。但DVD-RAM也有自己的一些问题，技术复杂，市场支持率不高，以前只有松下、LG等厂商的最新刻录机产品支持。好在支持这种格式的新刻录机产品目前越来越多，如先锋、Lite-on、BenQ等都加入了对这一技术的支持，而对应的DVD-RAM盘片价格也比以前有很大的下降，如松下和RITEK的一张2～3速的盘片价格多在20元左右。

显示器开机出现"蹦"的声音一般是显示器内部消磁线圈工作所发出的，属于正常现象。如果开机后总是出现这个声音就不正常了，建议及时送修。

湖南 苏旅

读者 费劲问：我的显示器是A牌的CRT型号，可显示器属性里不能正常设置刷新率。还有，我的主板刷新了BIOS后发现会自动关机，比如晚上睡觉时开着下载，但第二天起床就发现关机了。怎么办？

答：这是因为你的显示器没有正确安装显示器对应的驱动程序。如果你的显示器驱动程序在Windows设备管理里显示的是"即插即用显示器"或"不能识别的显示设备"，那么就有可能出现显示刷新率不可调整的问题。解决方法是安装适当的驱动程序。一般在购买新显示器时都会提供相应的驱动光盘，一些品牌显示器厂商在其网站上都提供了对应的显示器驱动程序，甚至在Windows内部就被集成。如果你能上网，可去设备生产厂家或去www.mydriver.com这样的驱动网站下载驱动程序。如果实在找不到，你可选择安装与你所用的显示器硬件参数指标类似的产品，如你的显示器行频为86kHz，那么就可选择最大分辨率为1280×1024@85Hz的参数驱动，或安装Windows自带的一些商用显示器驱动程序（如1280×1024分辨率的标准驱动程序）。安装好以后，再次查看刷新率设置，一般就没有问题了。电脑自动关机不一定和BIOS有关，比如你无意中在下载软件里设置了"下载后自动关机"等选项，那么就会出现下载完毕后自动关机的问题。此外也跟你的电脑硬件如机箱电源和主板质量有关，当然也有可能跟主板CPU过热有关，有的主板CMOS参数中存在可设置CPU温度在高于某个温度时自动重启或关机的选项。这些方面你都可注意一下。

湖南 苏旅

林晓： 最近网上流传着一个故事——出租汽车司机给我上MBA。讲的是上海一位出租汽车司机靠精打细算与优质服务，月薪达到8000元，令微软公司高层赞叹。而一般出租汽车司机月收入仅仅有两三千元。这位可以给人上MBA的的哥，把全部心思都放在他那两平米出租车内，不投机取巧。一样能收益甚丰。可见若以挣钱多少来判断职业好坏的话，这世界上其实是没有坏职业的，只有不好好对待工作的人。三百六十行，行行出状元，这句老话说得极在理，与诸位读者共勉。

当你们看到这期杂志的时候，已经是北京的春末夏初了。忙着期中考试的中小学生，无暇欣赏满街盛放的蔷薇；办公室中坐久的人们，交头接耳议论着五一长假去哪里赏春。而我的同事们，正在筹备着一年一度的《大众软件》读者调查活动。今年的活动内容，将在参与方式上为读者提供更多的选择，并提供更多的奖品回馈读者。读者调查活动具体会在第几期杂志上出现？啊，我在这里先卖个关子吧。到时候我们会在封面上标明——别错过了哦。

活动闪回

iQue游戏MP4有奖活动



林晓： 今年DR的活动特别多，基本上每期杂志都会有一个读者参与的有趣活动。哈，最有趣的就是这个“马力欧贺新春 比眼力 Micro赢大奖——iQue游戏MP4有奖活动”。活动组每天拆信件拆到手软，收E-mail收到信箱堵塞。看来无论老少男女，都很喜欢这种简单的挑错游戏……错了，错了，是都很中意本次活动的特等奖品iQue游戏MP4。可惜，游戏机只有一套！评奖时，活动组一致裁定，将这份价值不菲的特等奖奖给——最早给出正确答案的天津的朱江！我和野花同学亲自到邮局快递出奖品。这会不会是天上掉馅饼呢？回到办公室，我马上给朱江发出了一封获奖通知……

方案、提议您参与，大奖、北京等着你！

林晓： 在2006年06期《大众软件》上（第97页），我们发出了“方案、提议您参与，大奖、北京等着你！”的英雄帖子，广召天下英雄为《大众软件》出谋划策。果然群众是最有智慧的，帖子发出去后，就有不少读者给我们写信或者E-mail来表达他们的意见。还有话要说的读者，你可要抓紧时间了。我们的英雄帖有效时间到5月15日截止。来，让我从来信中抽取几封，看看这些读者怎么说。

江西 葛军军

读者调查活动建议筹备组的叔叔阿姨们：

你们好！我这里对你们的调查设想发表一点意见。

设想一：这样搞的话有点太单一了，读者群如此庞大而奖项仅有几个人获得，对于像我这样的菜鸟来说很可能会没有自信。这样就会产生不公平，许多有内才的人就不会脱颖而出。

设想二：对于历年奖品变化我持赞成观点。当然了，最高奖品是最吸引我的，我想其他人也会有和我同样的观点。

设想三：贵刊增加征文活动，在文章方面吸引读者的同时，另一方面也吊起了我们读者的胃口，有利于贵刊的扩大和发展，我的文笔虽然算不上是妙笔生花，但也会积极参与。

设想四：读者调查内容题目应针对本期期刊内的文章，本期期刊封面设计及对于××版有哪些好的建议等等来制定。问题最好不要太多，控制在10题以内，因为太多的话有些读者就不愿意填，又不想空在那，滥竽充数的就会增多。往年的读者调查活动基本良好，由于现在网络发达，参与方式最好加入E-mail，让读者可以上网参与。

内蒙古 张燚

关于设想之一：这次盛会一定规模不小，整点市面上不常见的东西来以低价起拍，可以提高读者参与性。有没有什么互动的活动？因为不知道那是个什么奖，所以没法提什么，但是不应该一些在台上兴奋地大叫，而其他人在下面流口水干瞪眼，起码也应该兴奋。

关于设想之二：当然，对于一部分读者来说，搞点其它什么不如给点什么来得简单直接，但对于另一些已经有了此类奖品的读者来说不如来点其它的。钱应该先不要买东西为好，如果可以的话，准备几样待选物品的大卡片照，就像WCG的冠军举过头顶的奖金卡片那样，这样自由度比较高；或是顺应时代潮流，提供以前说过的××公司的体验店入场券感受一下高科技；再或者抓一两位硬件评测的编辑大哥，带领获奖者去北京或是其它城市的IT产品消费点快活快活。有高手带着，可以安心地疯狂采购。这大概比较难，因为大家时间都紧张，如果可以，那是相当有意义的。

1

From 林晓 to 朱江：

你好，恭喜你得到了“马力欧贺新春 比眼力 Micro赢大奖——iQue游戏MP4有奖活动”的特等奖，奖品已经在快递过程中，近日就可收到，望查收。谢谢你一贯对《大众软件》的支持和积极参与，希望你收到奖品后给我回一封信，并且谈谈获奖感受。谢谢。

林晓

2

From 朱江 to 林晓：

林晓姐姐：不知道是不是应该叫姐姐啊！

今天中午还在朦朦胧胧的时候被一个大盒子压在了头顶上。因为我平时也总是收到一些快递啊，包裹啊（我是采购）所以也没觉得稀奇，以为是供应商给我的什么样品之类的东西呢。（呵呵，有这么好的样品就好了）。我撕啊撕啊，好不容易将这个大盒子拆开。哇！竟然是一个Game Boy。这时的我才刚刚清醒，才想起来应该看看是谁寄来的这个东西。终于在箱子右下脚发现了这个是“马力欧贺新春 Micro赢大奖”的礼品。当时我就大叫了一声“中奖了”。一下子同事们都围过来，立刻三下五除二打开包装取出了礼品。但有一点失望的就是没有卡（要是再有块卡就好了。哈哈，有点贪婪了）眼睁睁看着这么好的东西却不能体验也多少算一点遗憾吧！

不过我真的是很高兴很高兴，自己也经常在网上参加一些这样的活动。但像这样的大奖还是头一次“砸”到了我自己的头上，真的很感谢《大众软件》给了我这样的机会。我以后也会一如既往地支持你们，衷心希望你们能够越办越好。

3

From 林晓 to 朱江：

你好，邮包里除了游戏机，还有一个播放君，相当于游戏卡，你再看看。

林晓

4

From 朱江 to 林晓：

播放君看到了。我正在琢磨怎么玩……再次感谢《大众软件》，还有，把大奖给我的活动组编辑们。

关于设想之三：关于征文活动，是大软打算新加的读者调查内容么？如果没有什么有诱惑性的东西，也是不足以吸引读者的。比如说电脑报上ATI的整合主板征文和AMD双核的征文。为了得奖而写的文章往往真实性欠佳，而偏偏大多数刊载的文章又都是这样的。我认为这对大多数读者来说没有什么参考价值。当然不同人看法大相径庭，如果那可以变得不是一种形式，而真的有实用性的话，还是可以的。总之，获奖文章如果刊登出来没有意义的话，那是不划算的。

关于设想之四：我才看大软一年左右，实际上不了解这个活动。由于网络在生活中扮演越来越重要的角色，作为软件杂志，应该更注重网络的作用。如读者信任的网络交易平台、读者喜爱的搜索平台、能提供给读者优质信息的门户网站、实用聊天软件的功能、精彩的博客网、受欢迎的竞技游戏、参考价值大的论坛、报价合理的电脑网站、用户资源丰富的下载网、读者对BT类软件的态度、有影响力的网络名人、购买单机游戏途径、关于正版低价品牌和伪正版、网游公司服务满意度、网络运营商和相关服务等。题目数量应控制在30个左右，最好不要太多。

问题形式：比较重要的且有大体定向的应以选项为主，其它应该以简答为主，应该尽量使回答简单而能说明问题，虽然统计起来可能麻烦些。

参与形式：如果问题占用杂志版面用回函形式的话，最好可以准备一定数量的已印邮票的专门回邮信封。有些杂志就是这么做的。如果可以还是建议读者网上作答，方便快捷。如果全都是选择题，也可进行短信调查，但要写明资费标准，不要“重复有效”这样。

河南 武宏要

我是DR的老朋友，但却很少参加读者调查，因为我没有自己的电脑啊。网吧生活不是我们的全部，所以我很少热心网络回复。但今天还是想参与一把，建议不成熟之处尚请见谅！个人认为，我们的DR还是很不错的。近日听广播说中国代表最新科技的杂志只有《科幻世界》一本，颇不甘心，窃以为我们的DR也可以算作一本。就本次调查活动，建议如下：

调查题目可以改为“你喜欢的游戏知多少”。题目设置分4块：

1.你认为最好玩的网络游戏是：　　（最多5个）

2.你认为最好玩的单机游戏是：　　（最多5个）

3.你认为最好玩的休闲游戏是：　　（最多3个）

4.你认为还有什么游戏很好玩：　　（没有限定。可以是以上任何一款，也可以是自己的独家推荐）

毕竟从有网络以来，世界上诞生的游戏太多了，所以不能给我们的题目设框框。给读者最大空间的选择，我们就可以赢得最多的读者朋友。至于读者调查卡，个人认为保留经典，再加入为读者留下的发挥空间，是不错的。

读者的参与方式不妨加上网络投票、E-mail、手机、信笺等，还可以让老读者介绍新读者来进行推广。DR为什么不能和很多读者协会一样，把一些资深读者升级为DR会员呢。人多好办事啊。

快评

本期《新品初评》中介绍了3款显卡，看来消费者对显卡是越来越重视，并且要求也越来越高。不知怎么搞的，现在不少的显卡居然比主板还贵，这多少让我有些不理解。另外，现在的显卡都是AGP或PCI-E接口的，像我这样的845GL芯片的主板只有干看的份儿了。（快评手 世俊）

曹雪芹不喜欢大团圆，鲁迅先生不喜欢大团圆，看来《杀龙》的作者也不喜欢大团圆。很喜欢这种唯美的小说，特别是其令人无限回味的结局。《一半蓝调，一半火焰——忧郁王子Sweet登顶记》这篇文章很值得"研究"，它吸引我的不仅是Sweet起起伏伏的获奖经历，更是笔者老练精妙的文字和全文的结构安排，与其将它当作新闻性文章，不如将其当成小说来欣赏。（快评手 邱智飞）



07期快评手将获得编辑部赠送的漫步者精美耳塞一副。
请你点评：针对2006年第09期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论。
点评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

制作花絮

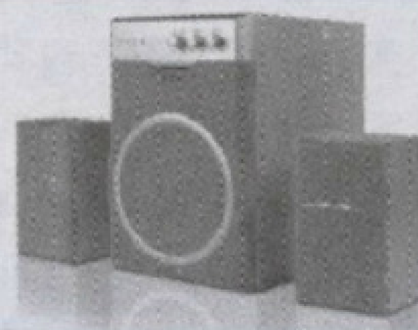
林晓： 枫红一刀流是我们的老作者了。07期杂志上的《彩虹六号——禁闭》攻略又是他提供的。这些年，他为《大众软件》撰写的文章，加在一起可是不少。光是游戏攻略就有六七十篇。他写的《花木兰》攻略还直接带动了游戏的销量呢。写了这么久，他不累吗？好奇的我线上采访了他。

枫红一刀流： 子在川上曰：逝者如斯夫！一晃给大软写了10年稿子了，想起来还真有点感慨呢。很多人不无羡慕地说："老大，我崇拜你，玩游戏也能赚钱！我要是不上班，天天在家里玩游戏该多好啊！"我对他们说："如果你能够写一年游戏攻略仍然不肯放弃，那么你很适合做这一行。"

我面对的不单是邪恶的Boss，还有层出不穷的Bug。我会花一整天的时间跑遍整个大陆寻找一把不一定存在的宝剑；还会熬个通宵用Save&Load来成全最离奇的婚姻；偶尔也会闭上眼睛打无聊之极的弱智游戏。写游戏和玩游戏是两个概念，你享受它的过程，还要面对它的挑战；你发掘它的精彩，还要忍受它的寂寞和无聊。

（如果你对杂志上的某篇文章感兴趣，希望了解其制作过程、作者、影响或者更多的内容，请把你的想法告诉我，我会帮助你实现的。）

我的多媒体故事 "我与漫步者音箱"主题征稿



一转眼，国内的多媒体电脑概念已走过了10个年头。许多老读者可能还记得本刊在1998年举办的"电脑音乐DIY"大赛，当时的一等奖得主胡戈现在已是名满天下的多媒体制作高手了。回顾过去的日子，我们发现，其实国内的多媒体PC发展与许多典型的产品有着密不可分的关系。比如创新（当时还叫"创通"）的声霸卡与多媒体概念的兴起，奔腾CPU和S3显示芯片则带动了VCD软解压的风潮……而我们本次活动的主角"漫步者"，则是中国多媒体音箱发展过程中的代表性企业。漫步者音箱伴随中国的PC多媒体走过了10年的岁月，相信许多读者都拥有过或正在使用漫步者的产品。

作为对这段蓬勃发展岁月的回顾与纪念，本刊与漫步者合作推出"我与漫步者音箱"主题的征稿活动。稿件要求如下：

1.以"我与漫步者音箱"为主题，文题自定，内容可涉及使用心得、体验感受或其他与漫步者音箱相关的故事。

2.文章篇幅在1500字以内，图片3～4张。所有投稿请一律使用电子文本，正文采用文本文档（TXT格式），图片格式为JPG。

3.图片要求作者原创，不得使用其他媒体或网站的图片。

4.征稿时间：**即日起至2006年6月30日**

5.投稿信箱：**artec@popsoft.com.cn**

优秀稿件将被本刊"硬件评析"栏目选登，作者将获得由漫步者提供的丰厚奖品，欢迎广大读者参加。

奖项设置

一等奖 1名，奖品为漫步者DA2000音箱1套（价值980元）
二等奖 2名，奖品为漫步者R1600TD音箱各1套（价值690元）
三等奖 3名，奖品为漫步者R2.1TⅡ音箱各1套（价值300元）
纪念奖 20名，奖品为漫步者H130耳机各1副（价值80元）

音乐天地任我转

——诺基亚3250：今夏最值得期待的音乐手机

还在为每次出门都要在包包里放进手机、MP3、数码相机等一堆数码产品而烦恼吗？快来感受今年春夏最cool最in的诺基亚3250音乐手机为您带来的时尚快感和便捷体验吧！

诺基亚3250音乐手机是第一大手机厂商诺基亚推出的XpressMusic旗下的主打产品。独一无二的旋转设计带来炫酷时尚的外表，出色的音乐品质更能叫醒你的耳朵。

喜欢时刻享受流行快感的时尚潮的人有福了！诺基亚3250不仅拥有黑、粉、银三种超炫外壳色彩，更可支持旋转，每次只需轻轻抖动手腕扭转键盘，便可变换功能。

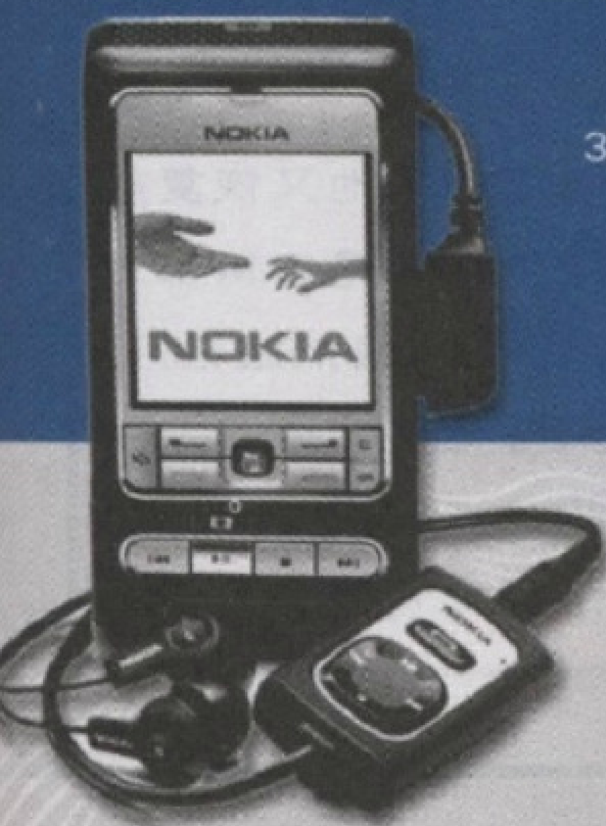
首次旋转，原本安置在机身背面的专用音乐播放控制键就转到了机身正面，手机顷刻间变成了外形超酷的MP3播放器，美妙音乐尽在你的掌握之中。作为一款主打音乐的手机，诺基亚3250的音乐表现十分出众，高音恬美、中音浑厚、低音沉稳，不但可以支持普通MP3播放器所支持的音乐格式，更可支持eAAC+、AAC等高品质音乐格式，音质丝丝入扣，让你的耳朵一high到底。内置的音乐播放器可实现全部重放、随机播放等功能，享受音乐快感更加无拘无束。内置512M扩展卡，可升级到1G最大可存储750首最hot的歌曲，更可支持USB2.0数据传输和3.5mm通用音乐设备接口，让你的耳朵拥有加倍的选择权，时刻紧跟音乐排行榜。更棒的是，通过蓝牙、彩信或电子邮件，还能与朋友共享播放列表，显示你独一无二的音乐品味。



光听音乐还不过瘾？那么再次轻抖手腕旋转键盘吧。一部200万像素的数码相机/摄像机立即出现在你的眼前。诺基亚3250内置的摄像头可在横向模式或纵向模式下拍摄相片，4倍数码变焦配合键盘可以进行左右90度旋转，可以让你轻松拍摄各种不同角度的人物或景物，相片分辨率高达1600×1200像素，成像效果不俗，让你随心所欲、想拍就拍，再也不会错过生活中每一个精彩瞬间，更可将照片作为电子邮件随时发送给亲朋好友，让大家跟你一起分享科技所带来的快乐。



最后轻抖手腕将键盘转回原位，诺基亚3250就恢复成一款超级智能手机。诺基亚3250身上融合了多项高科技，它可以实现五大洲无限通话，让你无论身处何时何地，都能随心畅聊。其内置的多种图像和音乐软件激发你尽情发挥无限创意，你可以制作具有音乐背景的心情flash；而XpressTransfer 快易传存储解决方案可将图像管理得井井有条，方便你随时随地向朋友们展示或自我欣赏。基于先进的S60平台的Symbian9.1系统，诺基亚3250在应用程序上具有强大的扩展性，如此这般智力高超的手机可让你享尽DIY的无穷乐趣，使用诺基亚3250音乐手机，只有想不到，没有做不到。



品质卓越，内外兼修，科技时尚，音乐天地任我转，诺基亚3250就是今夏最值得期待数码产品！

NOKIA

除"痘"战记

游戏的开始发生在广州，帅哥廖夏的脸上出现了很多痘痘，我们的故事由此开始。

这是一个开放场景的游戏，廖夏此时有很多地方可以去，走在街上会随机触发[遇到女朋友拒绝，好感－50分]的事件，这促使着情节进一步发展。

在街上会遇到[散发小广告]事件，廖夏可以得到[老军医]的地址，但是如果现在去找老军医买药，会得到[激素]，不但很贵，而且有很多副作用，如果玩家不幸选择了这个分支，我建议您读取进度重新开始。

首先找到好朋友谭生，谭生告诉他这就是"痤疮"，也就是俗称的"粉刺"或者"青春痘"。这样在之后的对话中，就会多出"粉刺如何治疗"这个话题和很多人对话，他们都会告诉你去找医生。注意，此刻依然会随机触发[找工作遭到拒绝]等不利事件，扣除游戏分数，一定要注意抓紧时间尽快治疗痤疮。

在城南找到[黄老中医宅]，黄老中医会告诉廖夏，这病是因平素肺胃热盛，或过食膏粱厚味，胃肠积热，导致血热瘀滞，蕴结肌肤而成。然后叫他去寻找六味中药，提示分别是"使用最广的广谱抗菌中药"、"含有穿心莲内酯的抗感染药"、"可以在空中飞的消炎解毒药"、"含苦参碱的消炎药"、"具有清热泻火功能的植物，花芳香娇美，以果实入药"以及"泻火通腑的苦口良药"。廖夏需要在城市内到处寻找线索，才知道这些分别是金银花、穿心莲、蒲公英、山豆根、栀子和大黄，把这些药交给黄老中医，他会叫廖夏找"做清热产品有名的药品公司"把它们合成一种药剂。

廖夏需要在街上找到饮料摊才能触发下一步情节，此时饮料摊会多出一种名为"王老吉"的饮料，可以暂时缓解粉刺，带着这种饮料回去找老中医，他会告诉廖夏，痤疮的生成是由于青年人实火旺盛，喜食油腻辛辣，加上学习工作紧张，天气炎热、环境污染等，导致热毒郁积而成。所以饮用清火饮料可以缓解和预防症状，但是要根治，还是需要服用药品。他建议廖夏去王老吉的生产企业看一看。

来到王老吉药品公司，把收集来的药品给他们，就可将这些药品合成一种成药。廖夏就可得到[清热暗疮片]的试用版。

此时游戏进入下一阶段，廖夏要每天三次，每次四片地服用清热暗疮片，同时还要注意选择生活中的注意事项。

游戏在春、夏、秋不同时间段设置了不同的难度，有不同的注意事项。

春天肌肤活跃，新陈代谢加快，皮脂腺和汗腺分泌增多，加之春风徐徐，污染日趋严重的大气中粉尘、花粉等物质很容易粘附于皮肤上，影响了皮肤的正常功能。因此一定要注意皮肤的清洁及规律的作息，在一些涉及情绪的选择上倾向开朗，并且少吃辣的。

夏季来临后，天气越来越热，人体内的汗腺、皮脂腺分泌旺盛，整日皮肤粗糙、毛孔粗大、油光满面，发病率会更加提升，千万不要掉以轻心。每天保证早、中、晚三次洁面；平时不可选用油腻和遮盖性强的化妆品，如粉底、胭脂、面膜、防晒霜等；同样和春天一样保持充足睡眠和合理饮食。

秋天是游戏的最后一个阶段，但是千万不要放松，秋天辛辣厚味，温阳大补之风重又抬头，体内热毒聚积，加剧秋后的暗疮爆发。同时秋冬也是紫外线强的季节，若任凭皮肤暴露在外，紫外线的刺激也是诱发痘痘的原因之一。另外，秋冬空气干冷，一般人的皮肤防御力也是较差的时候，患有青春痘的人更应注意外用药的使用，别滥用易引起皮肤脱皮、红痒的外用药。在注意日常防范的时候，也要坚持服用[清热暗疮片]喔。

到了冬天，廖夏的痤疮完全康复了，他又恢复成了充满自信的帅哥，无论是工作、生活还是感情都一帆风顺，我们的游戏也到此通关。依靠[清热暗疮片]和健康的生活方式，相信游戏外的大家也掌握了对抗痘痘的方法，愿玩家们也拥有光洁的皮肤和健康的心态！

北通 2118 震动手柄





北通硬编程手柄BTP-2118是北通电子即将推出的新款pc游戏手柄，我们通过关系得到了这款新品的工程样板。该样板已经接近最终形态，对手柄的特色来个预览，成品有可能对颜色、标识等细微之处进行修改。

人体工学外观设计，握把配有软质橡胶，透气、舒适。芯片及驱动程序通过微软认证，安装快捷，具有良好的兼容性及稳定性。更重要的是这是目前市面上唯一一款带有芯片硬件编程功能的游戏手柄，该功能可设置最多四个按键编程功能，能简化游戏操作，给玩家带来最灵活的操作方式。另外可根据游戏情况，设置模拟摇杆灵敏度，在游戏中进行更精细、更快捷的操作。

芯片硬件编程功能是这款手柄的特色功能，我们针对这个功能单独进行下说明：

硬件编程功能是指可对手柄按键进行编程定义，保存一系列按键输入序列，可保存多达16个按键输入。

如可将手柄的5号动作按键定义为"↓ → ↓ ← + 1号按键"，这样通过一个按键来实现一系列按键输入。

在游戏软件中，不少游戏如模拟器，都有类似该功能的设定，但每个模拟器的设置及使用方法都是存在差异的，并且设置过程也是较为复杂，普通玩家是难以掌握的。而北通硬编程手柄无需通过软件设置，玩家可轻松设置自己的按键编程功能，轻松实现一键必杀，体验更多游戏乐趣。

	易用性	兼容性	稳定性	实用性
北通硬编程手柄	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★
传统"软"编程方式	★★	★★	★★★	★★★★

示例：

游戏：拳王97

模拟器：nebula

人物：八神庵

连续技：轻脚（B）+→轻拳（A）x2+↓→↓←+轻拳（A）

北通硬编程设置：5号动作按键定义为"↓→↓←+1号按键（轻拳）

通过以上设置，在游戏过程中，要实现以上连续技，使用北通硬编程手柄的实际按键为：

轻脚（B）+→轻拳（A）x2+5号动作按键

可见，通过按键硬编程设置，游戏操作得到简化，在对战过程中，玩家之间的对抗将提升为心理对抗，从而减少由于操作水平而影响对战水平。

特色总结：

人体工学外观设计，握把配有粗纹软质橡胶。

方向键、动作键、模拟摇杆都有内凹的设计，贴合指形，不易滑脱。

4轴12按键设计（数字模式：2轴10按键；模拟模式：4轴12按键）

两种操作方式（数字／模拟），可随时切换，附带模式提示灯。

首创按键硬件编程功能，最多可对四个按键进行编程，有了这功能真的是游戏更轻松了。

按键连发功能

双高精度模拟摇杆，实现360度全方位控制，灵敏度可作三段调整。

左右握把各内置震动电机，可表现细腻的震动效果。

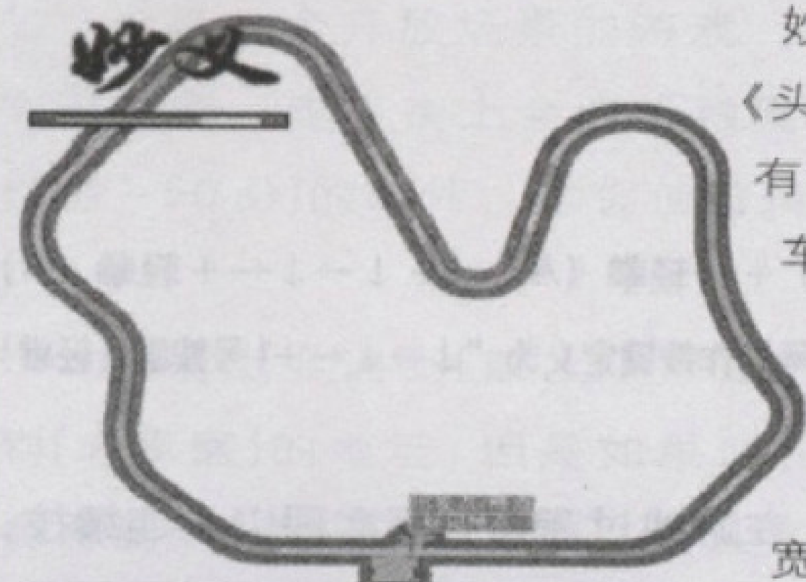


采用原生铜质线材，2米线长。

2118预计4月底推出，届时我们将会对最终成品进行详细评测，敬请关注。

飚车 ONLINE CTRACER

头文字D之妙义实战



妙义、碓冰、秋名是《头文字D》漫画中赫赫有名的山路赛道，《飚车》将其完美的结合在游戏中。三个山路赛道中，属妙义最简单，道路较为宽阔，大角度的急弯也不多见，非常适合于新手练车。那么在此以图文的方式详细解说妙义的走线及跑法。

首先，起步之后沿外侧护栏行驶，很快就会到达第一个弯道，准备用"外内外"的方式过弯。

第一个弯道角度小，车辆的速度也不高，完全不需要松开油门或者降档，直接以切APEX点的方式过去即可。

第二个弯道紧接而来，与第一个弯道形状一样，同样在入弯前将车驾驶至赛道外侧行驶，准备切弯。

此时车辆速度较高，需先降成4档，再立刻升回5档，使车身转向角度增加，再向APEX点切入。完美的走线应该是贴着弯心的路牌而过。

第三个弯道虽然弧度很大，但由于地面向内侧的倾斜度，使得难度不高。同样先将跑车行驶至外侧，准备"外内外"过弯。

稍微松开油门，向内切弯，并一直保持内圈行驶，直到快出弯时方向盘打的缓一些，先提高速度，最后沿右边外线出弯。

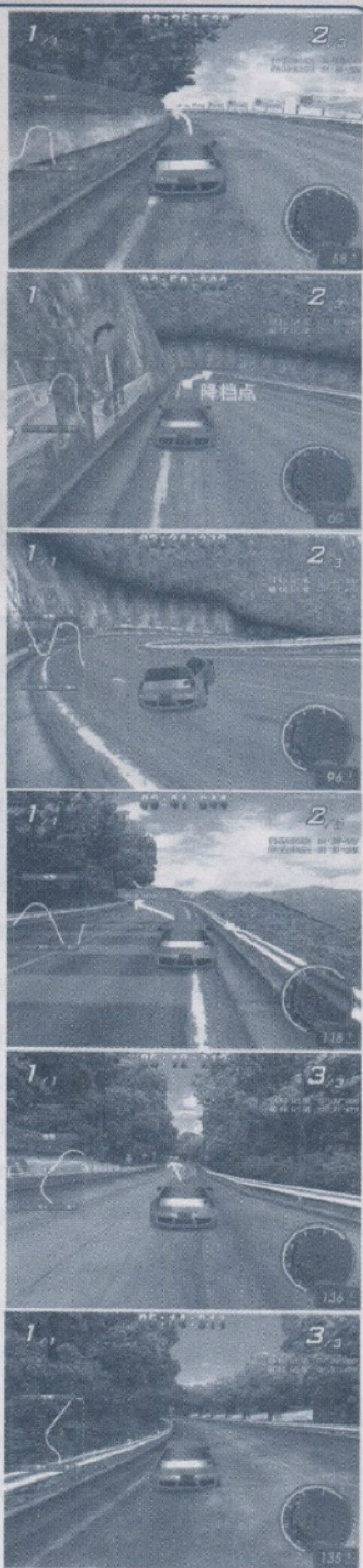
外线出弯后，应立刻将车驾驶到左侧内线中，准备迎接下坡后的第四个右转型弯道。这个弯道是地图中最急的弯道，也是难度最大的。

经历了一段下坡路后，车辆的速度很高，在入弯后应立刻连续下降两档，把档位降至3档，并把车身向右转，产生侧滑的漂移，向弯心APEX点切入。

通过了最难的弯道后，紧接着是第五个弧度较大的弯道，与第三个弯道几乎相同。过弯方法也与第三个弯道一样，以"外内外"的走线通过。

第六个弯道是上坡路段的第一个弯，此弯道虽然弧度不大，难度也不高，但却至关重要。此弯道决定玩家上坡的速度可以保持的数值，过弯时需谨慎，切记不可产生碰撞，并避免漂移影响速度。入弯前尽量走外线，准备切入APEX点。

切弯时尽量靠近左侧但别摩擦碰撞，过了APEX点之后，用手指轻点左键对方向进行小步的调整，避免产生漂移，最后车身紧贴右边护栏出弯。



以上的图文皆以冥王星为例，用水星与木星跑线基本一样。只是注意水星与木星转向度不如冥王，抓地力较强，不容易向冥王一样产生长距离漂移，因此需要把切弯的时间稍微推迟一些。

通常情况，妙义地图用无改水星最佳成绩跑在1分25秒内，全配木星跑在1分18秒内，全配冥王跑在1分14秒内就算合格了，可与人飚车比赛了。至于T86、wing-sp之类高档车，等笔者有钱买车之后再和大家分享吧！

三国烽火天下起 一骑当千五洲统

——《一骑当千》攻城战介绍





在史诗般的三国时代，战鼓震天、烽火四起，各路英雄逐鹿中原，纷纷率军千万攻城池，斩敌寇，为千秋帝王霸业厮杀战场……

这不仅仅是历史，更是知名网游开发商——网禅中国（Webzen China）今年推出的新网游《一骑当千》，它将展现真实的三国时代，紧张刺激的、城池间大规模的高策略性战斗即将上演！

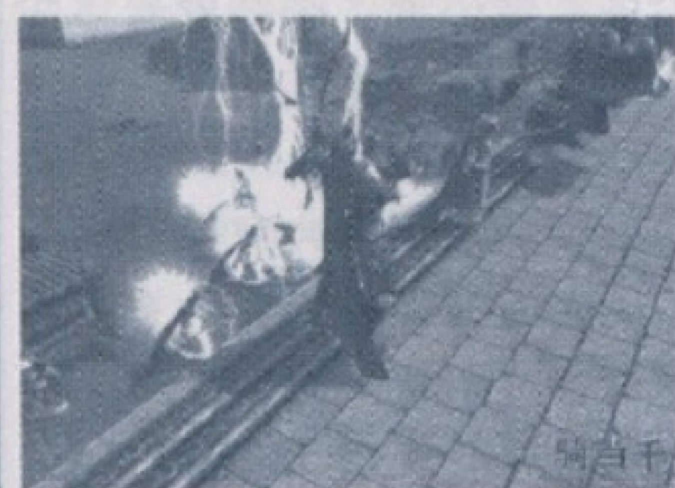
在此，就让我们穿过层层硝烟，走进这最真实、最具特色的《一骑当千》攻城战：

攻城战开始后，就会转到攻城战专用地图上开展战斗。城池间的移动需要一定时间，所以就需要用心去计划一场攻城战，并绝对需要与其它城池建立同盟关系。

例如A、B、C三个城池中的A城主正进攻B城，移动后需要一定的移动时间。此时的C城主也能看到其它城之间的战争，所以在A城变成空城后，就能容易地攻打A城。在移动中也可以折回C城。点击移动后，过3分钟选择回城时，回城就需3分钟；过7分钟点击回城时，就需7分钟。只要攻打其它城池，就一定会空城，所以为了保住自己的城池，一定要有同盟关系。如果D城与A城是同盟关系，C城就不会轻率发兵攻打A城了。

另外，没有城池的公会也会为了占领城池而发起战争。这与拥有城池的公会间的战争不同，没有城池势力的公会不用向有城池势力的公会提前宣战，可直接进行攻城战，而有城池势力的公会之间的战争是要提前宣战的。

此外，拥有城池的公会就拥有了特殊待遇，首先当然是可用税金赚游戏币。城池的等级越高，可以调整的税率幅度就越大，而税率会使NPC卖的物品价格有变动。随之，可比其它城池进行更为价廉的物品交易，也会得到更多的税金。



城池也有商业、农业、工业数值及可设定的人口数量。农业数值上升，人口数量随之增长，工业数值上升，就会加强攻城武器。这些数值每个城池都会不同，但城池的数值越高，越难攻打。

此外，《一骑当千》摆脱了以往游戏中只有队员和队长的简单公会模式，将中国历代多层次，多官位的官制以及委任制度设置于此游戏。因此，玩家可以在游戏中真正体验历代官制、启用、背叛、同盟和敌对等三国特有的氛围。为扩张自己的实力会优先启用内政能力高超的人管理城池，千方百计拉拢有威望的谋略之士赋予兵权，而内部也有派别之分，相互之间的明争暗斗有之，存有异心举城兵变者有之，威逼诱惑下携城投靠他国者亦有之。其中太守等高职位者若叛变，不仅其管辖的城池会丢失，连其下属的所有勇士都会跟随他而去。

古人云：得天下难，守天下更难。不仅要招贤纳士、奖罚明晰，巩固强大自己，还要随时提防存有异心之人举兵造反或投靠敌军。由于采用一定时间的移动进行攻城战，远水难解近渴，兵力的有效合理分布对于占据两个城池以上的势力也显得格外重要。

《一骑当千》攻城战最大限度地再现了三国时期的战场，攻城武器也有当时战争中所使用的武器，例如，投石器、冲锋车等，同时雇佣兵、攻城武器、守城器械等要素以及野战、市井战、攻城战等多种战斗方式的设计，玩家将在游戏中全面体验从未有过的紧张激烈的战略对决。

显然，《一骑当千》独具特色的攻城战，将使其成为当今众多游戏中玩家不可不体验的一款超经典网络游戏，必将在虚拟世界掀起一场席卷天下的真实战火！

更多资讯，请登录游戏官方网站：www.webzengames.com。



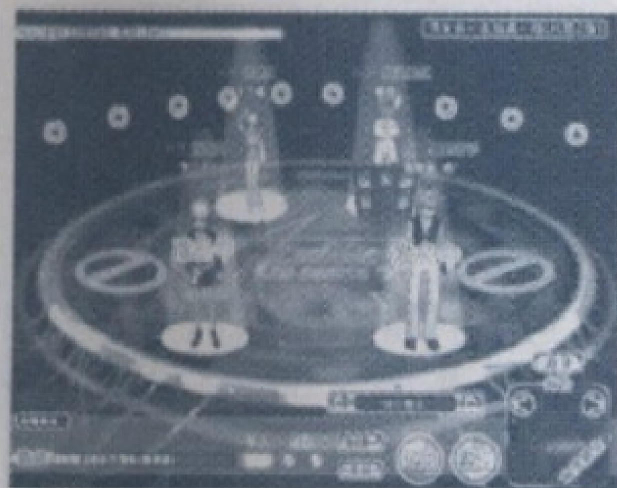
浪漫满屋 载满你的爱

在梦幻的世界里尽情地跳舞，却只想牵他（她）的手共渡每秒，让我们来实现你的愿望吧！

《劲舞团》绝妙之——情侣模式

和心爱的人一起跳舞，用绝佳的默契让所有人都赞叹不已，用可爱的红色小心来证明我们有多么的贴近。

情侣模式开启方法：进入房间后在组队模式下，只要满足4位玩家分别是两男两女，而且是每对男女一组，就可以选择温馨的情侣模式了。当然，为了满足舞蹈高手和挑战极限的情侣们，我们还增加了情侣模式的高级版，就是8步的情侣模式啦！这里我们就不多介绍了，咱们以4步为主。


进入房间

气氛营造：接下来，就是要选一首好歌了。千万不要小瞧这个环节，往往一首来电的歌曲，同心率能达到10个以上，而一首不令人喜欢的音乐，双方会因为不合拍而难以跳出同心。所以，选一首双方都喜欢并且速度还适合的音乐是至关重要的哦！1.7版新增了50首歌曲，本人不才，还没有都跳过呢。不过本以为《海贼王》的一首《永久指针》因为时间长而且慢，应该很适合跳情侣，但没想到跳了以后才发现，这首歌太难跳了，不推荐哦。（推荐几首好跳而且好听的曲子：夜曲、靠近、两个人）

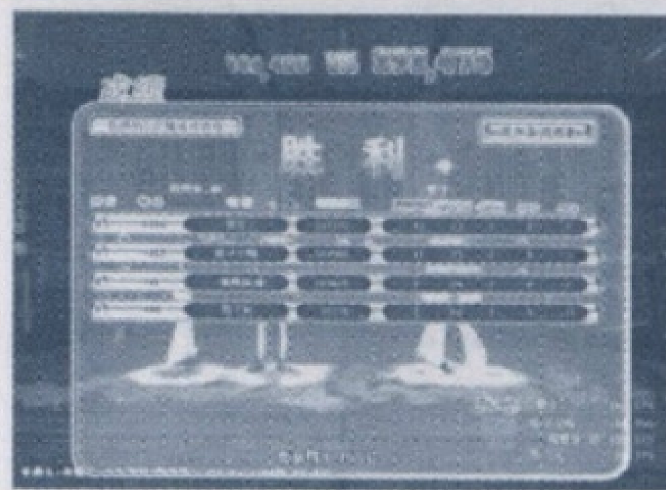

让我们来尽情舞动吧

舞蹈特色：在舞蹈过程中，本队两位玩家的舞步始终是相同的，如果同时做出PERFECT效果，那么将得到系统给予一颗红色小心作为奖励，以此类推。当本方的红色小心高于对方三颗的时候，结束舞蹈会有拥抱的动作，而如果高于对方五颗小心的时候，就会浪漫的KISS哟！不过以上都是要在战胜对手的基础上获得。为了抱抱或么么，大家努力吧！

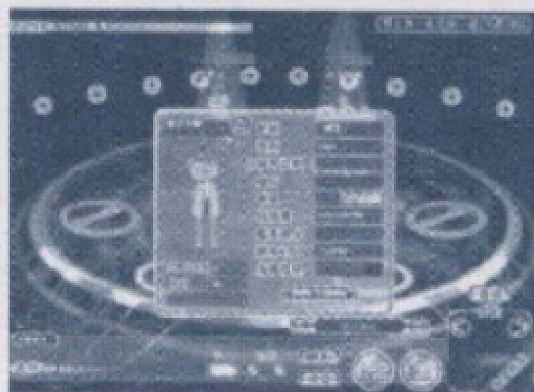

拥抱

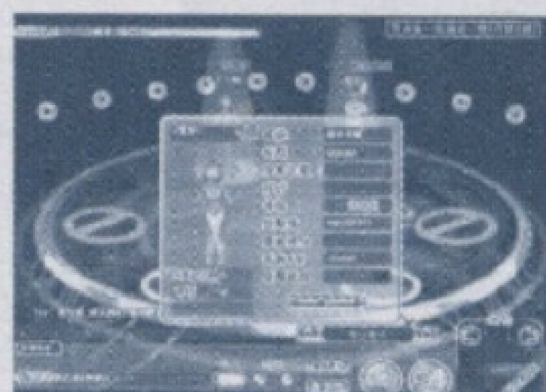

么么

情侣申请：一首歌结束，如果你们的“小红心”有5个以上的话，那么你们将会在结束的统计画面中看到除了“保存录象”“把G币送给伙伴”之外的第三个选项“申请情侣”。如果你和你的她早已经私定终身的话，现在，你们终于可以正大光明的成为情侣了。不要犹豫，点下去吧！选定后，对方也会弹出一个是否接受的信息框，如果接受，那么在各付出3000G币之后，你们就正式结为情侣啦！


申请键就在“获得G币送给伙伴”下面

右键功能：在房间中等待时，点击人物右键，你会发现人物造型上边的框不再空着了。它会显示你的情侣的名字哦！现在不用再担心总被人问是不是愿意做他老婆、老公之类的了，你只要酷酷的说上一句：自己点右键看，就全搞定了。咦？边上怎么还有个按钮？点一下，哦，原来是解除关系用的，而且还要付一定量的G币。看来那些有N个老婆或N个老公的人，现在要仔细盘一算下了。


右键功能（男）


右键功能（女）

解除关系：如果双方感情破裂了，也可以解除情侣关系，重回自由之身。但是解除情侣关系的话，需要申请解除的那一方单独支出情侣双方等级总和×500的G币数。算一下，这可不是小数目啊。所以大家可要细心维持住美好的情侣关系哦。不然就算单身了，也不是单身贵族而是单身穷鬼了。

情侣大奖赛：考验情侣间心有灵犀的情侣大赛全新登场。1.7版每天晚上的10点将开始爱情较量，参赛资格必须为一对情侣都申请报名参加比赛，才能进入频道争夺每个大区最有默契的情侣资格，成为真正的舞王、舞后。每次比赛，只有前100对情侣可以进入游戏比赛频道进行比赛，千万不要错过了。

情侣服饰：最后，让我们来说说服装。虽然大家认为只要真心相爱，衣服有没有无所谓。但与一个穿着漂亮衣服的异性玩家跳舞，和与一个没有漂亮衣服的异性玩家跳舞，心情是完全不同的。首先你会怀疑这个人是不是外挂，然后会想，这个可能是小号，不然就是这个人一定不会跳。正所谓七伤之拳未伤敌先伤己，舞还没开始跳呢，自己士气先被打击掉一半，这又怎么能跳好？所以，两个人挑一身合适的衣服就显得顺理成章了。

不知道看了此文的你心动了没有？但无论你有没有属于你的他，在1.7版中，你都可以将所有的爱载满两人的心中，一起牵手浪漫满屋。

网吧装修不求人 金士顿好礼送上门

对于众多网吧老板而言，给好不容易将开业的网吧进行时尚而个性的装修，是一个不大不小的难题。在网吧经营极度激烈的竞争环境之下，必须形成自身的特色，才能取得更好的经营成果。而网吧装修在很大程度上就可以体现出网吧经营的总体框架和经营思路。

好的网吧装修，可以极具特色，从每一个细节上让消费者感觉到科技和时尚的氛围，从而赢得客户的一再光顾，千篇一律的装修绝对不是一个精明业主的选择，而这里装修的概念又显然是涵盖"硬件"(网吧配置)及"软件"(网吧装饰)这两个方面的，这更让许多网吧业主费尽心思。然而这个春天，装修一个充满着科技时尚的网吧已经不再是件难事，有了世界头号内存品牌金士顿的拔刀相助，打造一个具有世界级品牌水准的网吧也只是手到擒来。

首先，在"软件设施"上，金士顿就为网吧业主提供了多种选择。小到专为网吧量身定做的鼠标垫、烟灰缸、椅背靠垫、鼠标等美观实用的物品，还有各种规格的海报、张贴都为网吧的门面营造出统一和谐的氛围，而在大的方面，金士顿还将为各网吧业主提供网吧装修、推广活动所需的市场支持，可以说，有了金士顿品牌的相助，每一个光顾网吧的消费者都将由内而外体验到世界级品牌包围的感受。

至于在"硬件设施"方面，金士顿当然也已为业主考虑周全。作为装机三大件之一的内存，向来是电脑爱好者关注的重点产品之一，而金士顿品牌早已塑造了在内存界的"不败神话"，连续数年占据市场占有率第一的位置，公司年营收横扫竞争对手的战绩让金士顿品牌为众多消费者津津乐道。金士顿品牌内存覆盖了从各种专业内存到普通PC产品的方方面面，同样适合组建一流的网吧用机。面向服务器，金士顿拥有适合各品牌服务器的专业内存、RECC内存，面向上网机型，金士顿拥有以性价比著称的ValueRAM系列产品，面向游戏机型，金士顿的HyperX系列可以给玩家带来第一流的畅快感受。拥有HyperX，本身就是吸引广大游戏玩家的一大金字招牌！正如金士顿亚太业务行销副总裁陈思轲表示，"网吧是众多产品的终端销售场所，也是IT软硬件产品消费大户，网吧产业化形态的逐步形成和网吧投资规模的提升，带来了很大的市场需求。金士顿内存是众多用户和渠道客户的一贯选择，我们将力求为更多的网吧提供优质高速的内存产品。"

除了内存之外，金士顿的数码产品也取得了长足的进步。虽然进入市场只有几年时间，但是凭借着完备的产品线和一流的产品质量，金士顿闪存产品已经在相当大的程度上获得了消费者的认可，在2006年一些媒体进行的读者调查中，金士顿已经摘得了数码类消费者最信赖品牌的称号，充分证明了金士顿已经成为了存储界响当当的"世界名牌"。

机不可失，还不快找金士顿打造形象专业的"品牌网吧"？(如需获悉活动详情，请拨打010－65888929－111咨询)

金士顿公司为很多系统提供多种类的内存产品。欲获知更多有关金士顿公司的产品的情况，请致电金士顿公司 800-810-1972（北京：010- 65888929）或访问公司网站www.kingston.com/china 或www.kingston.com.cn，如需查询真伪请致电金士顿正品维权热线800-820-7655。

金士顿科技公司简介

金士顿公司是全球知名的内存模组产品的生产公司，生产基地分布于美国的加州，中国大陆、中国台湾省以及马来西亚。其中在美国的工厂还包括 Payton Technology Co. 这是一家半导体后段封装的公司，提供内存DRAM颗粒的封装、测试及后勤性的服务。Payton Technology Co.的加入，使金士顿提供全盘内存制程的服务从收到半导体的晶圆片，到内存模组产品的完成。金士顿遍布全球的服务网代理商、OEMs、系统整合商及零售厂商超过3000家。



Kingston® TECHNOLOGY

CIA数码联手复旦打造游戏动画教育培训旗舰

——专访上海CIA数码总经理吴志坚

问：首先感谢CIA数码能够接受本刊的专访，请你对公司的情况做一下简单的介绍。



答：上海希蔼恩数码科技有限公司（简称CIA数码）是一家总部位于上海，从事数字艺术教育内容开发推广和数字艺术相关产品开发制作的专业公司。CIA数码的主要业务包括：数字艺术职业技能的教育课程开发和推广；国际数字艺术领域教育产品的引进与推广；国际知名数字艺术工具软件厂商认证培训的代理和推广；影视动漫游戏动画的原创制作和委托加工。CIA数码成立三年以来，已经为中国大陆培养了超过1000名专业人才。我们将继续扎根中国，专注数字艺术的教育和制作领域，随中国的崛起而共同进步。

问：我们知道游戏软件开发、相关程序、动画制作培训以及一些其他相关的培训行业是在2002年刚刚开始的。经过3-4年的发展，现在是个什么情况？对于进入这个游戏培训行业的市场，CIA数码本身是如何考虑的？

答：这几年来，伴随互联网的飞速发展和游戏玩家的成倍增长，游戏产业也得到了长足的发展，专业游戏人才的缺乏一直是产业发展的瓶颈。因此游戏培训业有足够的发展空间，这几年来，国内的游戏培训行业发展比较快，这中间也出现一些诸如教学质量参差不齐、办学不规范等问题。对CIA数码来说，利用国内高校的教育资源，联合国内的产业资源，培养符合中国的市场需要，同时具备创意性、国际质量意识，综合素质较高的游戏设计人才是我们教育的目标。CIA数码已经和华东师范大学职业技术培训中心、上海大学成人教育学院、复旦托业教育培训中心等国内著名高等学府的有关机构合作，在国内广泛开展游戏培训业务，取得了一些成绩，获得了各界的认可。特别是和复旦大学下属的复旦托业教育培训中心合作，依托我国著名高等学府复旦大学的强大办学资源，将打造国内游戏教育最强品牌。



问：能否介绍一下与复旦大学的合作情况？

答：复旦大学是世界知名、我国一流的著名高等学府，其下属的复旦托业教育培训中心是由复旦大学和人民日报华东分社相关企业共同出资成立的专业从事成人教育，语言培训、职业技能教育以及相关项目策划、教材制作和教育咨询的机构。中心作为复旦大学的校办培训机构，秉承复旦大学深厚积淀的历史传统，致力于提升学员的全面素养和开拓职业前景。中心除与复旦大学各院系专业保持紧密合作之外，与国内外多家著名教育机构，如香港教育学院、北美理工学院等开展广泛的交流合作，从而实现课程的先进性，国际化和实用性的完美结合。

问：下面是一些游戏爱好者比较关心的具体问题了：复旦CIA的培训班的招生是否已经开始？有什么基本要求？那么学习的地点在哪里？参加培训是否需要入学考试？学习完成后能获得什么证书，就业情况怎么样？希望能够介绍一下招生的情况。



答：复旦CIA第十二期班招生工作从2006年4月开始启动以来，招办接到全国各地打来的咨询电话已逾数百。前来咨询的学生及家长络绎不绝，招生咨询老师不得不临时增加人手。对入学的要求是高中以上学历，年满18周岁。学习地点在复旦大学邯郸路校区，即复旦大学总校区。入学不需要考试，但是我们要了解详细的学生资料档案以初步判定学生的创造潜力和学习基础，以便采取更有针对性的教学。学习结束成绩合格者将颁发复旦大学结业证书和CIA专业认证证书，同时可由学校组织参加MAYA和3DSMAX官方认证考试，通过者可获得国际认可的专业证书。对成绩合格的学生，将向国内各大游戏、影视、多媒体和广告创意公司进行推荐。上海的游戏产业和动画产业是国内发展最快，规模最大的城市，这为学生的就业奠定了良好的基础。具体的细节情况可以访问www.cia-fudan.com或打咨询电话021-55666099

问：再次感谢CIA数码接受我们的采访，请对关心培训班的游戏玩家讲几句话吧。

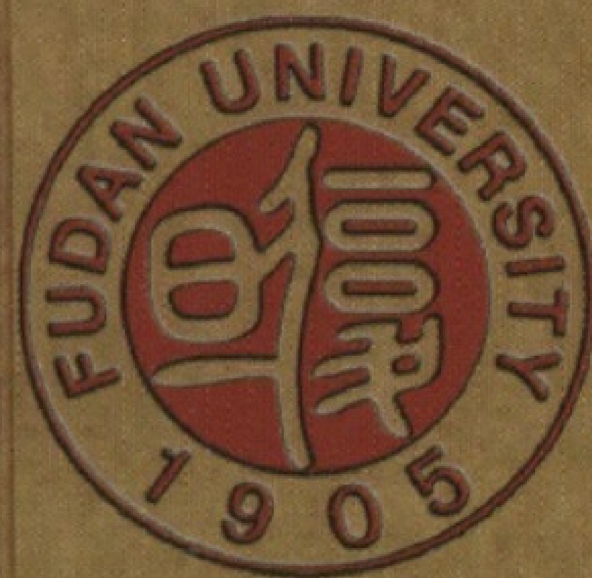
答：我们的宗旨是：成功源于学习。我们希望有机会帮助大家实现自己的追求和梦想，成为中国游戏行业具有真才实学的人才。

上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画发展迅速，盛大、第九市、上影数码、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视画产业的领军企业。

复旦大学是我国具有悠久历史、享有盛誉的著名高等学府。复旦大下属的复旦托业教育培训中心与国内专业机构上海CIA数码科技合作收和借鉴北美先进的动画游戏教学体系，现面向全国开办复旦大学A第12期游戏影视三维动画专业研修班，有关事宜公告如下：



招生公告



復旦大學

复旦托业教育培训中心

三维游戏动画专修班

三维影视动画专修班

招生计划：

专业：**三维游戏动画专业研修班**
学制：全日制一年，1080课时
招生人数：50
培养目标：培养传统美学素养，系统了解游戏制作理论与传统动画技巧，全面掌握游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、动画与音效合成等专业技能。

专业：**三维影视动画专业研修班**
学制：全日制一年，1080课时
招生人数：50
培养目标：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握角色设计、建模、材质、灯光、贴图、场景、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作等专业技能。

专业：**三维建筑动画专业研修班**
学制：全日制一年，1080课时
招生人数：30
培养目标：学习建筑室内外表现技法与建筑渲染技术、后期建筑效果图的合成处理方法，制作住宅、别墅、夜景、鸟瞰等不同表现风格的效果.掌握完整的专业建筑动画制作技能。

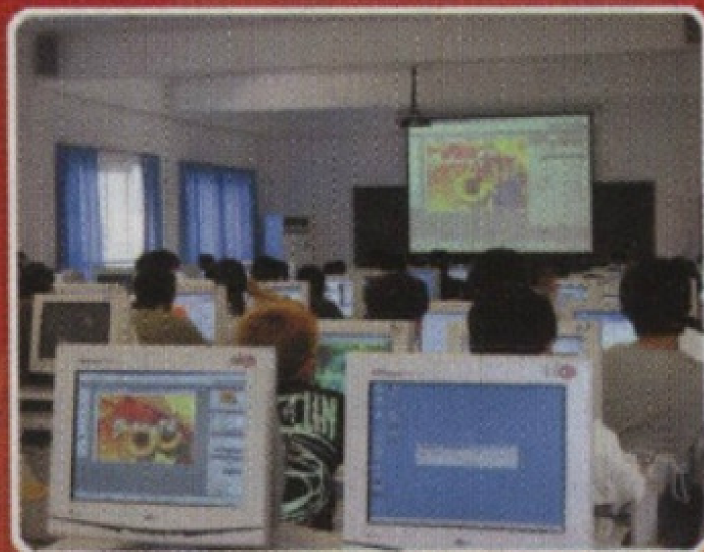
开学时间：2006年5月30日
报名截止：2006年5月26日

教学地点：

复旦大学邯郸校区（总校区）

证书：

完成学业通过考核者将颁发复旦大学结业证书和CIA专业认证证书，同时可组织参加MAYA和3ds max官方认证考试。



主要师资：

由复旦托业与CIA数码联合组成强大的师资团队，具备丰富教学经验及专业制作经验。孟老师精通MAYA，曾为盛大《传奇》游戏特效主创，在影视制作领域有很深的造诣；张老师曾制作过包括《宝莲灯》、《西游记》、《少林小子》、《我为歌狂》等著名动画片；王老师在游戏动画和建筑设计方面是国内权威专家，曾担任多家公司艺术总监。中心还将聘请国际国内知名动画专家客座指导。



就业：

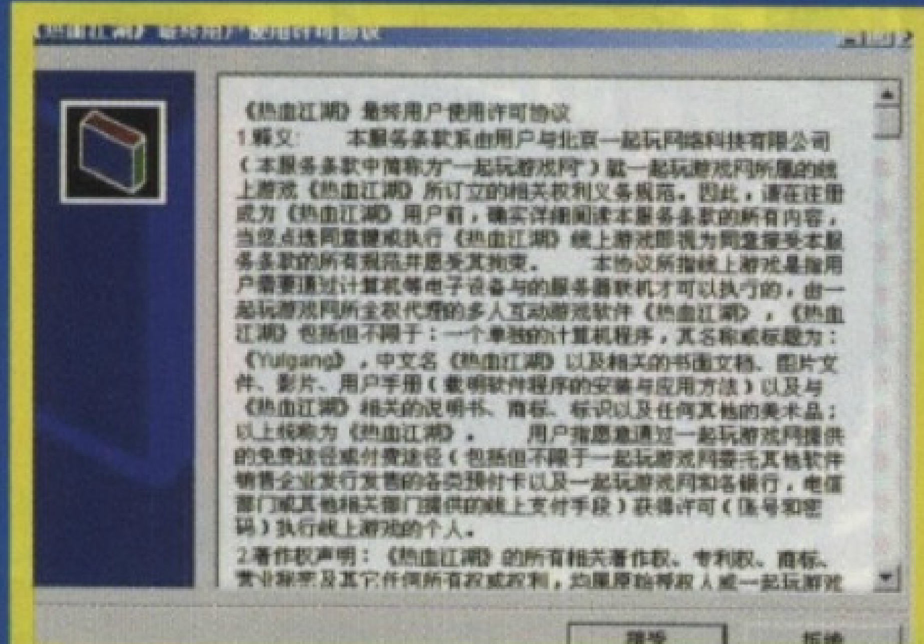
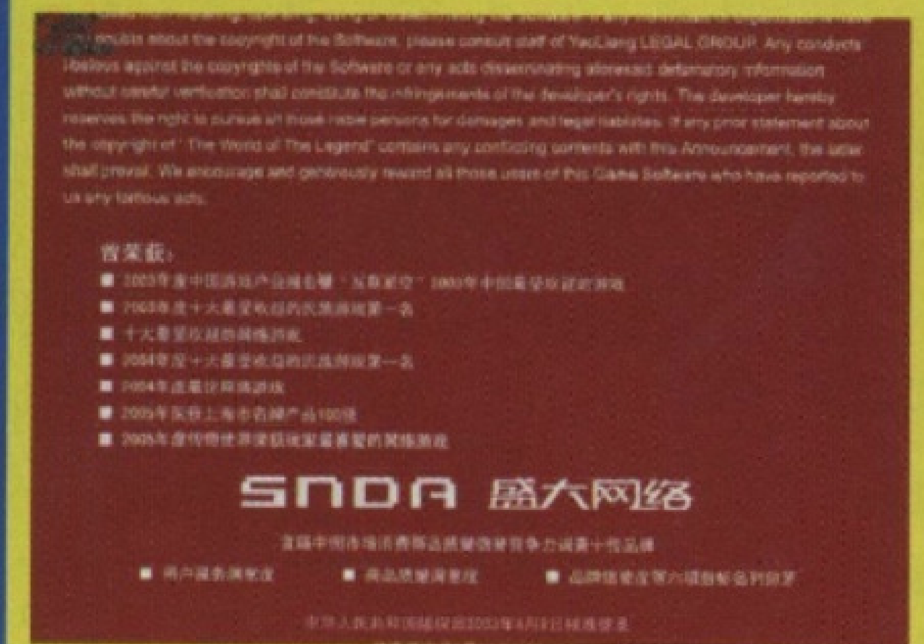
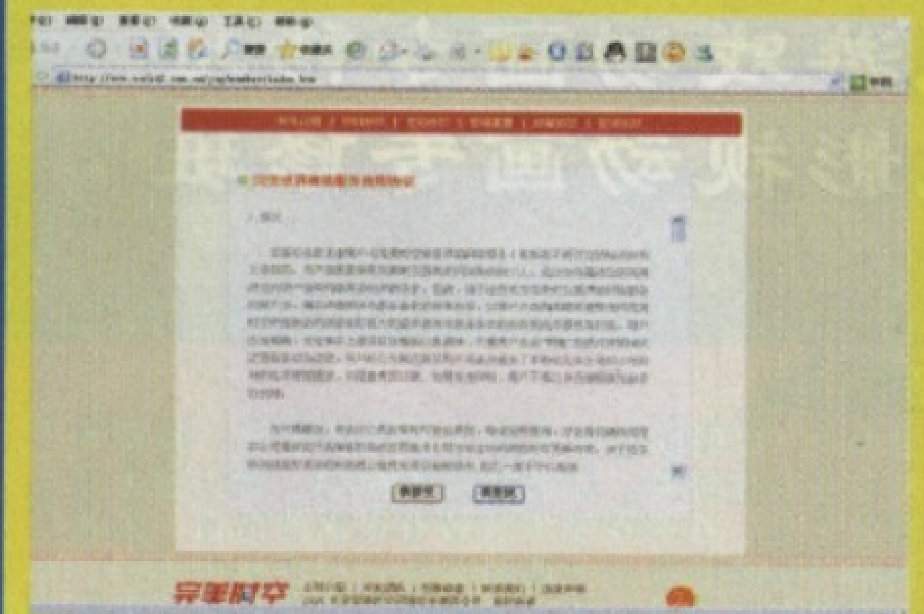
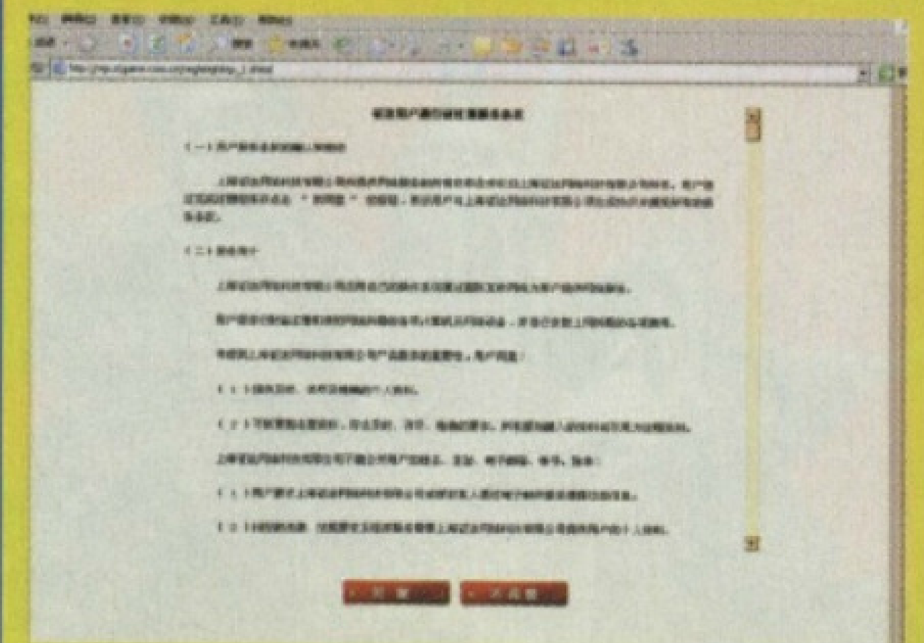
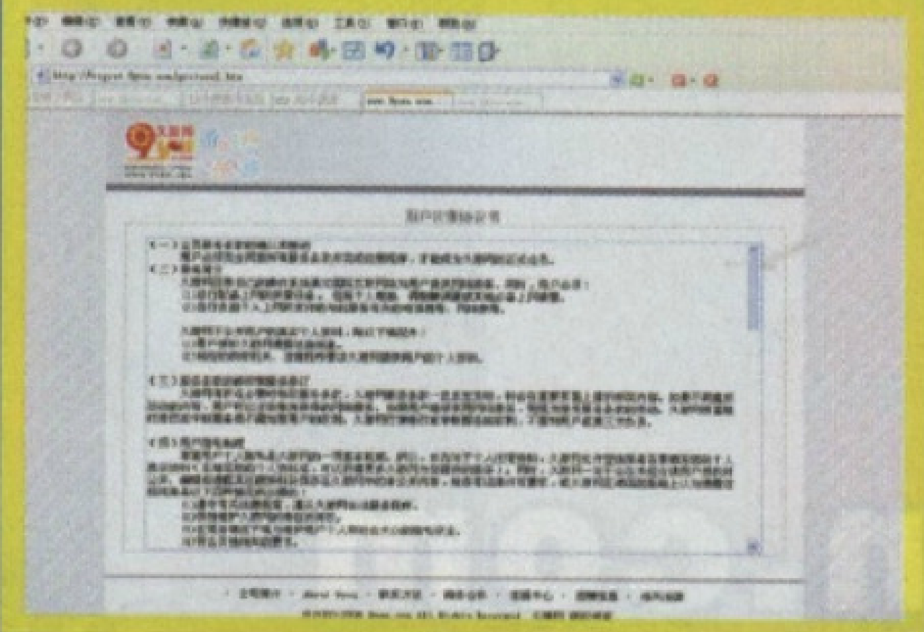
成绩合格者择优推荐到Main Frame（加资）、EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、第九城市、昱泉、大宇、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑制作公司就业。

www.cia-fudan.com

咨询热线：021-55666099
E-mail：zhaosheng@cia-china.com
报名地址：上海市杨浦区邯郸路365号1号楼4001室

“霸王条款”下的游戏人生

■本刊编辑部

编者按

有一天，你带着女朋友去一家餐厅吃饭。餐厅服务员递给你一份菜单，菜单的第一页是一份协议，你光顾着和女朋友聊天了，根本没注意上面写了些什么，你很快将菜单翻到了第二页开始点菜。

那么好吧，我告诉你，那菜单第一页上写着：

顾客就餐协议——自你拿到菜单起就表示你自愿在本餐厅就餐并承担由此带来的任何风险

一、你的权利

你有权利给我老老实实地坐在我们的餐厅里吃饭！

二、你的义务

1.你必须安静地吃饭，不得讲话。

2.你吃饭的时间不得超过30分钟。

3.你不得把菜汤洒到桌面上。

4.你不得在吃饭时打嗝。

5.你不得在吃饭时随意呼叫本餐厅服务员。

6.你不能剩菜，必须吃净。

7.你必须……必须无条件遵守这里尚未列出的其他一切就餐应遵守的规定！

三、餐厅的权利

1.一旦你说话声音超过本餐厅规定的限度（这一限度本餐厅会依据情况随时调整，并且不会通知你），餐厅有权让服务生及保安员骂你、打你。你的一切反抗所造成后果本餐厅概不负责。如果在这一过程中造成的餐厅设施损坏，由你出钱负责赔偿。

2.餐厅有权把你赶出餐厅。

3.餐厅有权没收你的找零以示对你的打嗝表示惩罚。

4.餐厅做菜有权忘记放盐。

5.餐厅有权不上菜。

6.餐厅提供的食物中若因不可预知的情况而含有图钉、旧卫生巾、碎玻璃、指甲盖、苍蝇等物体，餐厅有权不对你作出赔偿。

7.餐厅服务员有权因糊涂而算错账、上错菜，餐厅不负责赔偿任何损失。

8.餐厅有权对你在本餐厅就餐导致的失窃、受辱、中毒，概不负责。

9.餐厅不能保证你在此就餐不被偷拍，不能保证你的孩子在此不被拐卖。

10.因不可预知的原因造成的本餐厅停电、着火、煤气泄漏、爆炸、房屋坍塌等事件，餐厅会第一时间尽快联系相关单位进行设施维修，而因此对你造成的任何财物、精神及肉体损伤，本餐厅概不负责。

11.餐厅有权……（以下90条省略）

四、餐厅的义务

本餐厅有义务让你给我老老实实地吃饭！

你一定以为这是个玩笑吧？然而当你准备在中国玩一款网络游戏时，游戏的运营商就会请你签署一份类似的用户协议！



版权声明

警告

本游戏软件经国家版权局登记认证，并经过权威机构鉴定，所有内容（包括但不限于程序、图片、音乐等）的版权均属于开发人，受中国法律及一切国际版权保护公约的保护，任何非用户个人安装运行而使用或传播的行为都将被严厉禁止，任何个人或组织对本软件的版权问题如有任何疑问，请咨询耀良律师事务所，未经确认而对本软件版权进行诽谤或私自散播包含上述诽谤信息的行为均构成对开发人的侵权，开发人将保留要求行为人赔偿所有损失并承担一切法律责任的权利。先前对《传奇世界》软件版权的相关说明，如有与本声明有任何冲突的内容，以本声明为准，我们鼓励任何本游戏软件的用户积极向我们举报已发现的侵权行为，我们将予以重金酬谢。

WARNING

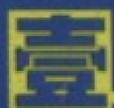
This Game Software has been duly registered with and certified by the State Copyright Bureau, and also examined by the relevant authoritative institutes. It is hereby declared that all the copyright of its contents, including but not limited to the programs, pictures, music etc, are vested in the developer and under the protection of the laws of PRC as well as all relevant international conventions on copyrights. Any unauthorized users are strictly prohibited from installing, operating, using or disseminating the Software. If any individuals or organizations have any doubts about the copyright of the Software, please consult staff of YaoLiang LEGAL GROUP. Any conducts libelous against the copyrights of the Software or any acts disseminating aforesaid defamatory information

《传奇世界》进入游戏后先显示中英文版的版权声明，游戏正式开始后，还能看到用户协议的变更提示

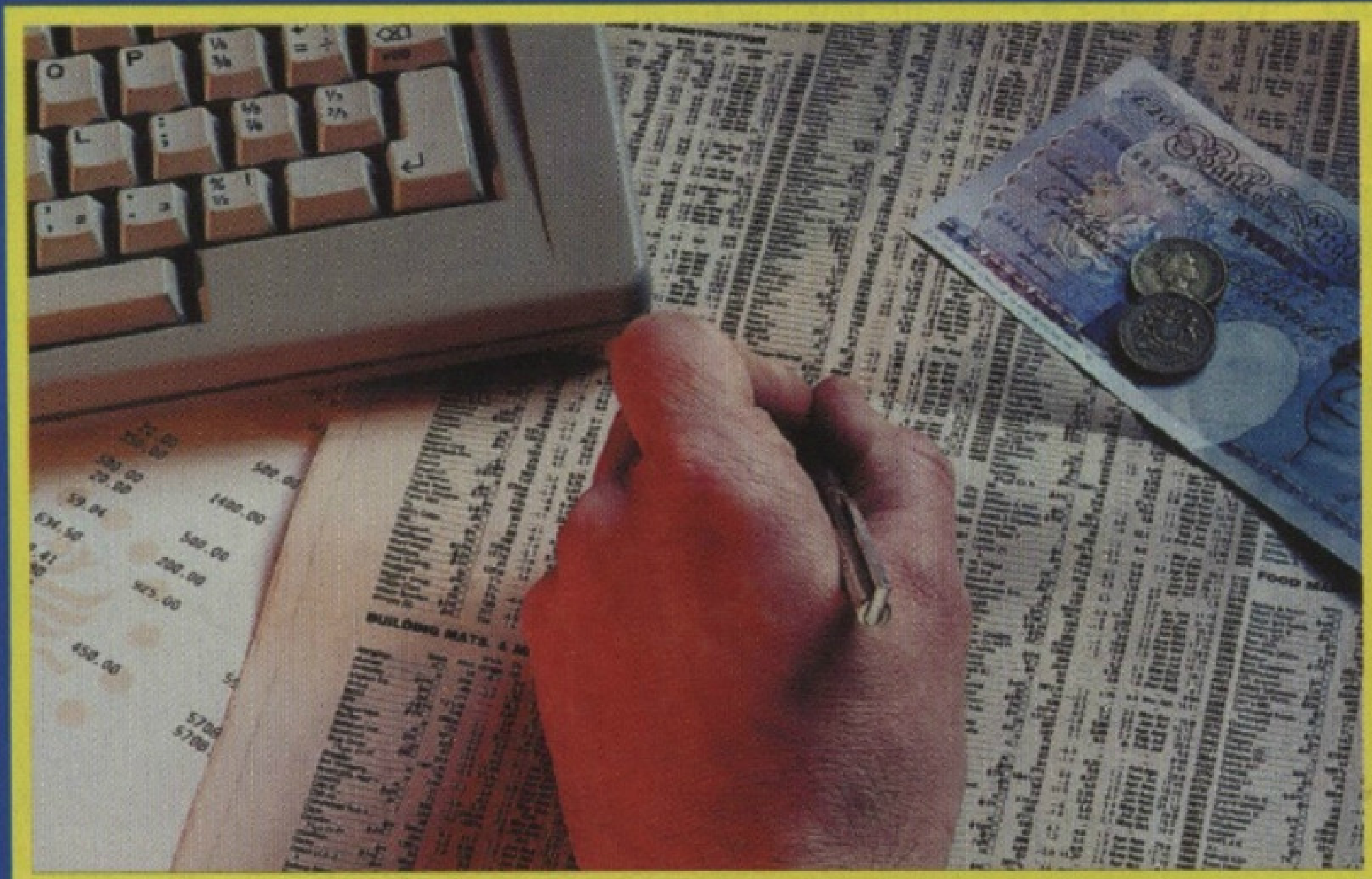
你是一名普通的网络游戏爱好者，你的面前有一款网络游戏，你迫不及待地点击着手中的鼠标，官方网站的注册步骤、游戏客户端的安装，这一切都在你的视野中匆匆而过，你——只关心如何快速进入那个目眩神迷的虚拟世界。

然而，在我们安装或注册一款网络游戏时，当鼠标点击“同意”签署“用户许可协议”时，实际上等于与网络游戏运营服务商签署了一份电子商务法律合同，二者之间产生了最基本的法律关系。而又有哪些玩家真正逐字去阅读过这份合同的全文以了解双方各自的权益？据我刊2005年度读者调查数据显示，有超过60%的玩家在安装注册游戏的过程中，并未仔细阅读过该“用户许可协议”，而当游戏中数据丢失、账号被盗时，贵为“上帝”的您的权益又当如何被保护？

为使网络玩家关注、理解游戏“用户许可协议”，并利用其保护自己的合法利益，发现“用户许可协议”中所隐藏的问题，本文对协议中一些值得争论的条目进行思考分析，也希望这篇文章能起到警示网络游戏运营商、规范行业的意义吧。

 专题的诞生

这个专题诞生在一次编辑部的例会上。一位同事提出了一个对网络游戏《用户许可协议》进行探讨的专题选题，这个选题很快得到了大家的认可。的确，在我们编辑记者的日常工作中，时常遇到来自玩家的对于网络游戏运营服务商的投诉，而我们自己在玩网络游戏时，也都遇到过或多或少的相关问题。可是对于被封号或遗失物品的玩家的这种发自肺腑的急迫或愤怒，我们虽然能理解，但也常有爱莫能助的遗憾。因为我们无法对玩家的说法进行取证；而玩家投入了大量精力、资金乃至情感的某个虚拟的游戏角色，对于玩家个人而言或许是无价的，而由此产生的纠纷对于游戏运营商乃至这个行业的发展而言，却是微乎其微的。



这个专题，也可看作是给所有那些曾希望借助本刊诉求自身利益的网络游戏玩家的一个答复吧。

由网络游戏栏目的编辑牵头，我们随机选取了23款网络游戏作为调查样本，截取了这些游戏的《用户许可协议》，由12位编辑和记者共同参与调查，完成了这一专题。

我们选取的游戏如下。

第九城市：《魔兽世界》
游戏橘子：《无尽的任务 II》
SE中国：《魔力宝贝》
金山软件：《石器时代》
《剑侠情缘网络版》
《剑侠情缘Online II》
网易游戏：《梦幻西游》
《大话西游 II》
北京网星：《轩辕 II——飞天历险》
一起玩：《热血江湖》
新浪：《天堂 II》
完美时空：《完美世界》
上海盛大：《传奇世界》
《热血传奇》
《泡泡堂》
腾讯：《QQ幻想》
久游网：《劲乐团》
《劲舞团》



上海征途：《征途》
光通通信：EVE Online
《传奇3G》
天联世纪：《街头篮球》
目标在线：《傲世Online》

这些游戏中包括收费运营网游和免费运营网游的代表，游戏涵盖欧美、日本、韩国和国产游戏，还包括了运营商有改变以及即将停运的网游作品，以使这一调查更为全面。

在调查过程中，我们还就有关协议的一些法律问题请教了北京市中关律师事务所律师李强。在下文中你将看到这位律师的一些说法。

贰 权利？义务？

一周后，当编辑记者们的调查结果出来之后，我们发现了很多值得质疑的问题。

编辑和记者们集中的焦点主要在对于网络游戏运营公司"权利与义务"方面的调查中。在调查中，"用户不得""用户无权""用户自行承担""不负责"的字样通篇随处可见。

例如《傲世Online》条款中写明"公司保留将来新增、修改或删除线上游戏的全部或部分权利，且不另行个别通知，用户不得因此要求任何补偿或赔偿。"

而《QQ幻想》条款中则有"无论是本合约或您的账号都不保证您可以顺利进行游戏日后的更新或是资料片。""我们无法保证绝对不泄漏您的个人资料或通讯内容给予第三者。例如，政府需要用户资料时，或者有其他的第三者拦截互联网的传输内容……""因技术故障等不可抗事件影响到服务正常运行的，腾讯及合作单位承诺在第一时间内与相关单位配合，及时处理进行修复，但用户因此而遭受的经济损失，腾讯及合作单位不承担责任。"

在这里，网络游戏运营商的逻辑是这样的，既然"用户同意使用腾讯互联网游戏是出于用户个人意愿，并愿自负任何风险"，所以当发生"游戏可能因公司本身、其它合作厂商或相关电信业者互联网系统软硬件设备的故障、失灵或人为操作的疏失而全部或一部分中断、暂时无法使用、迟延或因他人侵入系统篡改或伪造变造资料等，造成互联网游戏的停止或中断者或用户档案缺失……"的现象时，"用户不得要求公司提供任何补偿或赔偿。"

律师说法

电子合同与传统合同的异同

一、形式相对合理

传统的格式合同主要是出现在垄断领域，它不仅在缔约过程中无法磋商，在交易过程中也无法磋商。而在网络上，由于用户更多，受到地域、时间、人数、交易成本和交易效率等方面因素的影响，更无双方磋商的机会，这样的情况下，格式合同形式的应用就显得相对合理。

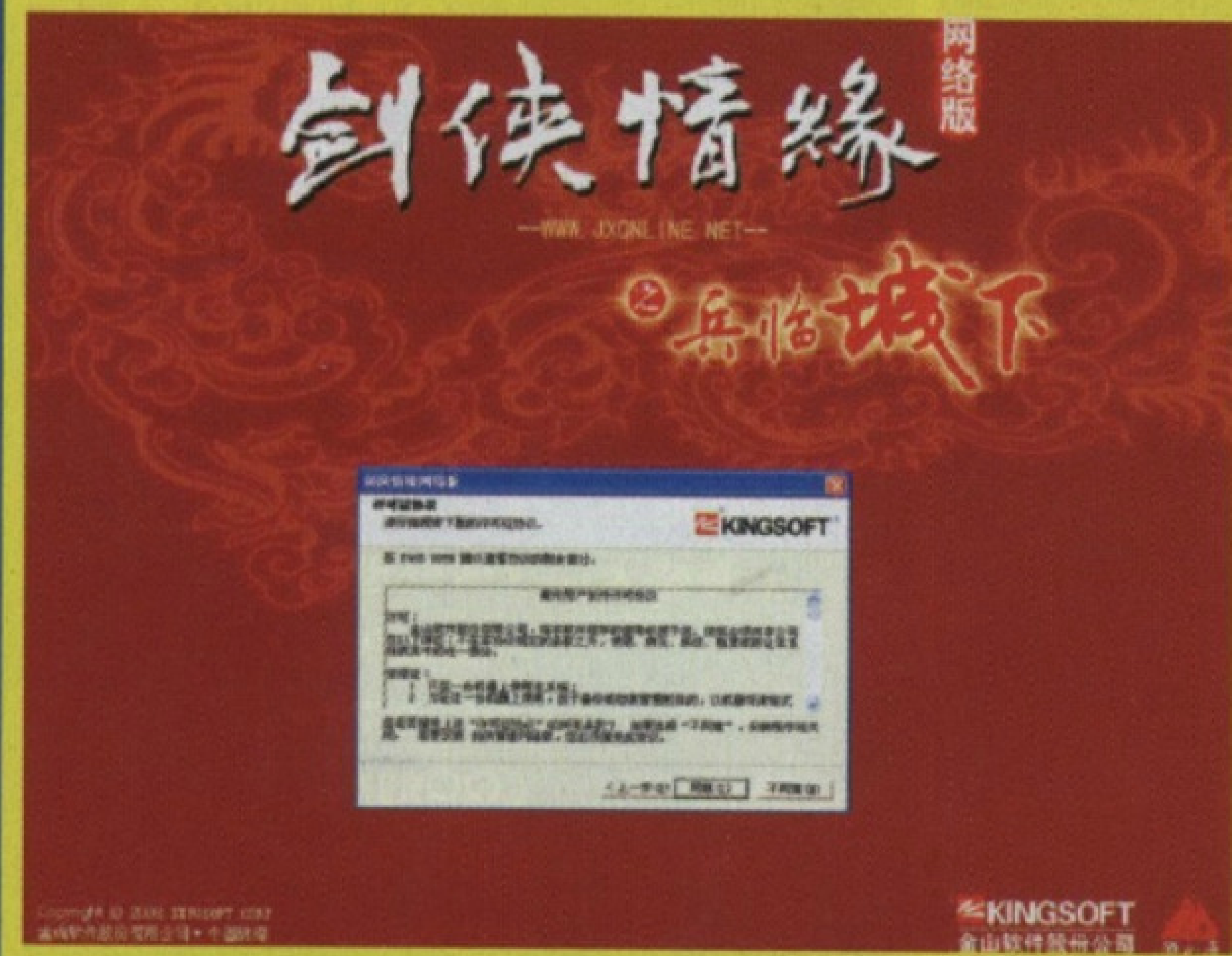
二、操作上还存在不合理因素

存在不符合消费者权益保护法和合同法的问题。电子格式合同的提出方（即游戏运营商）往往会使合同条款更有利于己方，以免除或减轻自己的责任。

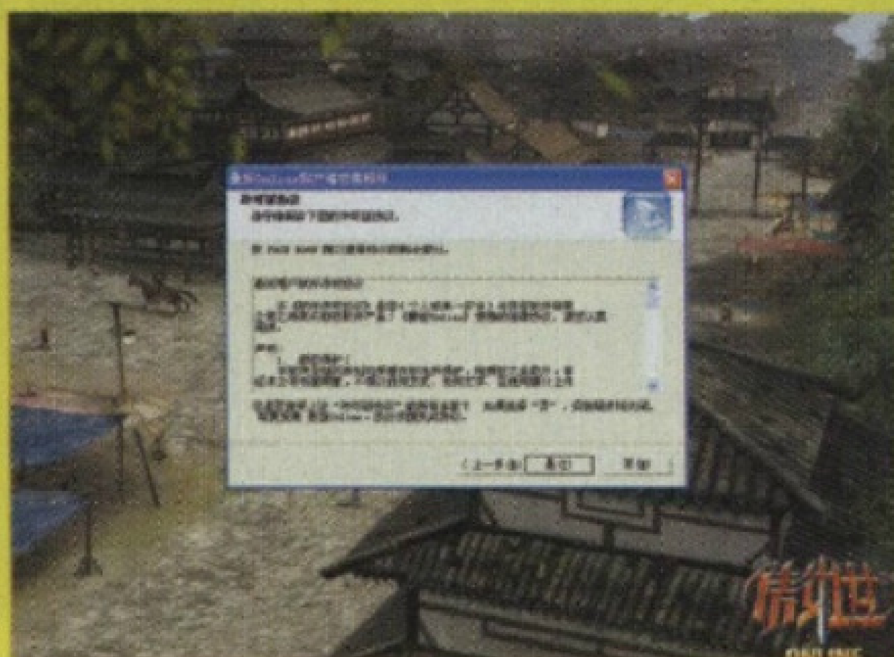
三、不能修改，用户又不能不选择和接受。

同样的逻辑也出现在《传奇世界》的声明中："用户明确同意其使用盛大网络网络服务所存在的风险将完全由其自己承担；因其使用盛大网络网络服务而产生的一切后果也由其自己承担，盛大网络对用户不承担任何责任。"对于责任的推卸堪称彻

《剑侠情缘》一代、二代的安装界面及用户协议的签署界面






《傲世Online》的下载页面、用户协议签署界面和进入游戏后选择角色的界面

底！而在对盛大《泡泡堂》的调查中，“盛大网络对任何直接、间接、偶然、特殊及继起的损害不负责任，这些损害可能来自：不正当使用网络服务、非法使用网络服务或用户传送的信息有所变动等方面。”难道除了用户非法操作，就没有运营商造成的损害？

在我们调查的几乎所有的用户协议中，均明确规定了运营方所拥有的权利，同时将应对用户承担的责任基本推卸干净。打个比方，协议中对于用户接受服务的说法是“用户有义务针对企业提供的服务而提供费用，否则运营方有权利停止服务”，而不是“用户有权利根据提供的费用消费运营方提供的服务，否则用户有权利停止付费并拒绝游戏”。换句话说，这份协议是完全站在运营方的立场上的，用户只有义务，没有权利。游戏运营商既不担保服务一定能满足用户的要求，也不担保服务不会中断，对服务的及时性、安全性、出错发生都不作担保，总之不能担保一切。

律师说法

凡是标明“其他本公司认为不正当的行为”而导致用户身份的取消的条款，属于俗称的利己“兜底条款”（这等于将解释权单方面垄断了）。在法院的审判实践中将作有利于消费者的解释处理，并作对格式合同提供方（即游戏运营商）不利的解释和处理。“本公司有最终解释权”这样的用语在法律上也是无效的，只有司法机关具备最终裁决权。

而更搞笑的是，我们甚至在许多不同游戏的条款中发现了几乎一模一样的句子，例如《热血江湖》用户使用许可协议中第10条“责任的免除”中“包括而不限于其因执行线上游戏《热血江湖》或自行由热血江湖官方网站下载游戏或资料图片而导致用户或其所使用的计算机系统损害，或发生任何资料的流失等。”与《QQ幻想》用户协议中第8条“风险承担”中“包括但不限于其因执行腾讯互联网游戏或自行由腾讯游戏官方网站下载游戏或资料图片而导致用户或其所使用的计算机软、硬件的损害，或发生任何资料的流失等。”这两个部分的字句几乎完全一样。而《传奇世界》中“用户明确同意其使用盛大网络网络服务所存在的风险将完全由其自己承担；因其使用盛大网络网络服务而产生的一切后果也由其自己承担，盛大网络对用户不承担任何责任”与之类似的话语也在多个网络游戏协议中出现。

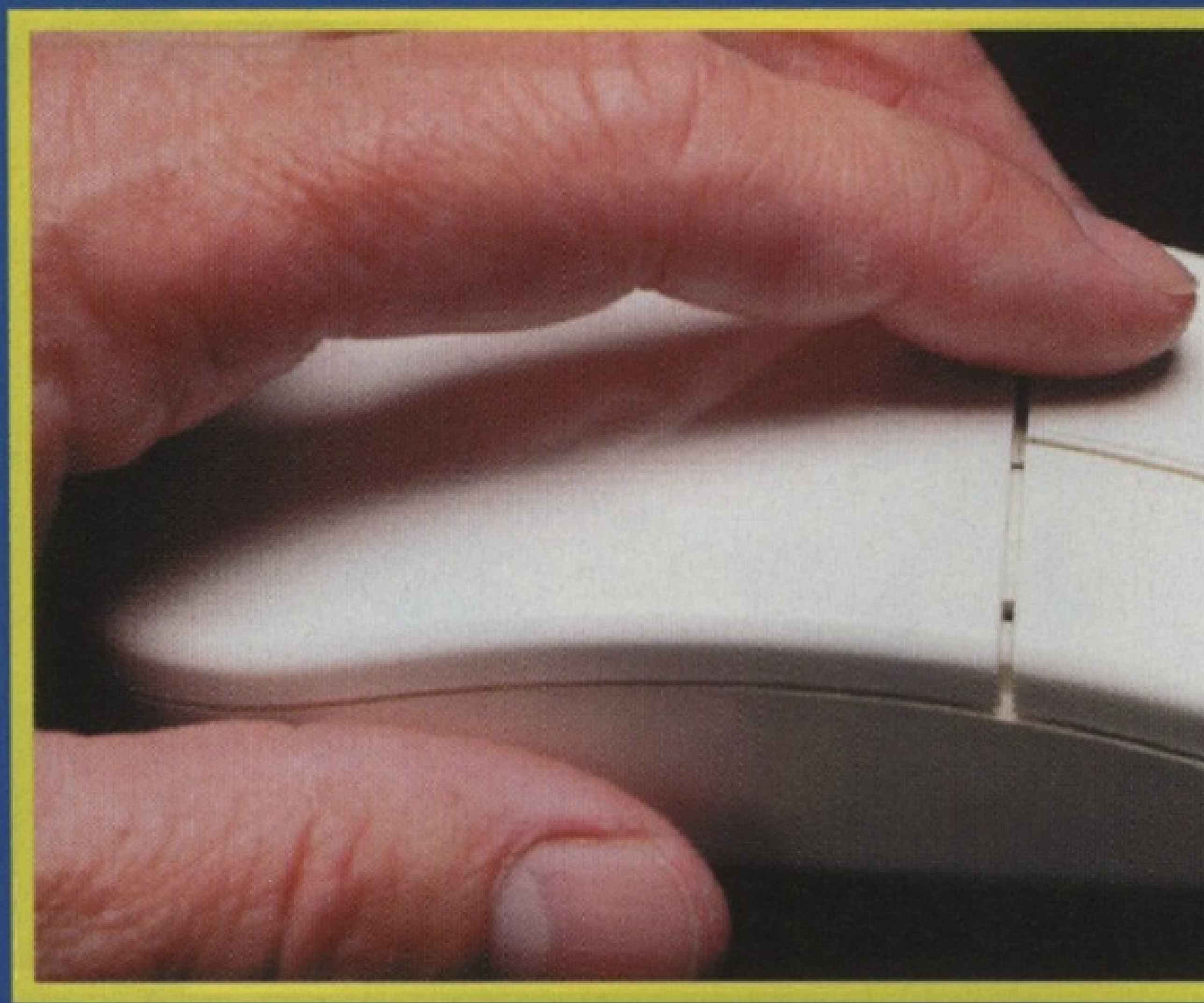
协议中匪夷所思的内容很多，但是却没有实质性地涉及到与实际游戏相关的内容，尤其是其中最敏感的内容，如虚拟财产的保护、遗失赔偿等。例如在《完美世界》的协议中就没有明确指出玩家对于虚拟财产的使用权。

《傲世Online》的协议对用户隐私权的保护则比较重视，拟定了“目标在线网络服务隐私权政策”，在3月15日，目标在线还在其官方网站上发布了针对帐号丢失的相关维权措施，此外，协议中对涉及虚拟道具交易等内容也都有了相应的补充。

在这里必须提到的是，《魔兽世界》的用户协议就与几乎所有其他参与调查的网络游戏用户协议风格迥异，因为它明确列出了关于游戏时间的赔偿、虚拟物品交易等相关条款，声明责任与义务，同时不乏人性化的语言表达（如，在游戏时间赔偿上，虽然协议明确暴雪没有义务为玩家提供补偿，但暴雪可以和九城协商，决定是否在特殊情况下给予玩家适当的补偿）。《魔兽世界》中文版的许多条款可看得出大多数条款是照搬国外的，除了适用不同国家的法律外。而条款内容不涉及游戏内的细节已成了国内游戏厂商的惯例了。我们不知，是否国内游戏厂商都犯了群体性失忆症？就只记得玩家对厂商的义务和责任，而涉及每款游戏的实际内容只字不提。

律师说法

记者：用户在电脑屏幕上点击



"我同意"后，是否还有提出诉讼的主体资格？

律师：屏幕出现运营商提供的"服务协议"，这是一种"要约行为"。用户阅读该协议所列条款并点击"我同意"，系对运营商的要约进行了承诺，这是完成合同契约的全过程，此后双方就必须按照合同中的条款履行义务。任意一方单方终止此合同，都必须提出合法的理由和证据。如果不签约，意味着双方并未达成合同，则所谓的"用户"并非合同的一方，其自然不能作为原告依据合同提起诉讼。只有点击了"我同意"，"用户"才能作为合同一方享有合同项下权利、承担合同项下义务。当然，"我同意"的前提是双方达成一致意见，但不是所有的合同，双方都能达成一致的。而且在签约之后，如果合同的内容显失公平或存在违反法律、行政法规的内容，那么缔约双方都有权利对此合同提出变更、撤销甚至宣告无效的请求，并享有诉讼的权利。所以，并不是非要按照争议合同中的条款履行义务，要运用法律武器区别对待。

叁 你凭什么处罚我？

对于协议中是否有列出对于用户（玩家）的违规处罚条款的调查，结果也让人很不舒服。

《轩辕 II——飞天历险》主要集中在针对玩家所禁止行为的条款，其处罚手段主要是封停账号、停止服务等内容，对于涉及到民事或刑事处罚的情况，做出了需要根据当地法院裁决的说明。类似《轩辕 II——飞天历险》的协议在其他网络游戏协议中很普遍，说法也很类似。

在《热血江湖》的协议中，在其关于禁止行为条款的内容所列，在出现违反游戏禁止行为时，处罚条款从封停、删除账号到追究民事或刑事法律责任。

在《征途》中，几乎所有条款都是为一个目的服务，那就是无论玩家在什么样的情况下受到何种损失，皆与游戏运营商无关。而如果玩家的某些行为造成的结果对游戏运营不利，被视为违反了这一协议，那么该协议中的第13条将生效。第13条如下："用户若违反协议条款或相关法令，导致征途网络或其关系企业、受雇人、受托人、代理人或/及其他相关履行辅助人因此而受到损害或支出费用（包括但不限于因进行民事刑事行政程序所支出的律师费用），用户应负担损害赔偿责任。"

《QQ幻想》中对于玩家可能的违约，采取了运营商单方终止合约（包含软件授权书与您的账号）的方式，并扣留玩家还尚未使用的预付款项，视为惩罚性违约金，不得要求返还。

我们对此深表质疑：运营商并非执法机关，是否有权扣留玩家还尚未使用的预付款项并视为惩罚性违约金？首先协议中限定的玩家行为是否违法，现在尚未有法律的明确界定；其次，双方签署的不是担保合同，玩家预付的款项不是作为债权担保的订金，玩家为什么不得要求返还？另外单方面终止合约并不退还任何费用也不合理，如果是用户账户被盗等造成的违约，是否也不能退还用户费用？这些均未写清。用户既然已与游戏运营商签订协议，同意有偿使用运营商提供的相关服务，运营商方面就应该对由自身服务为用户造成的风险和损失负责，因为在用户提供的"佣金"中，已包含了对可能造成风险的"保险"费用，腾讯单方面的"不承担责任"是否是一种不负责任甚至不合法的违约行为？





《大话西游OnlineII》的用户协议界面，好像是孙大圣在对你讲话似的



《梦幻西游》的用户协议界面非常明晰

而这一问题在《传奇世界》协议中也有体现。全文本中唯一的"违约赔偿"写道："用户同意保障和维护盛大网络及其他用户的利益，如因用户违反有关法律、法规或本协议项下的任何条款而给盛大网络或任何其他第三人造成损失，用户同意承担由此造成的损害赔偿责任。"

而网易的《大话西游》中对于玩家的处罚，主要是"在游戏中，凡是通过各种方式、行为散布或传播、使用私服、木马、外挂、病毒等信息，根据情况将有可能受到以下处罚"，其中就包括承担法律责任。

不过纵观这次抽样调查中的用户协议，网易《大话西游》和《梦幻西游》的条款撰写是最为贴近玩家，相对来说便于阅读同时也是最能令玩家接受的。

与之近似的是《传奇3G》的协议，其行文较为温和，基本没有从字面上可立刻理解出的不公平条款。此协议文字部分较长，对细节的规定很多，同为“传奇”系列游戏，其规定比《传奇世界》更为细致。

律师说法

记者：根据现行法律中“谁主张，谁举证”的原则，遇到纠纷后，网络游戏用户和运营商对于纠纷如何进行举证？

答：对于用户来说，只需证明自己通过合法途径注册，与网络游戏运营商形成服务的契约关系即可，而针对纠纷中其他指控的举证责任原则上由网络游戏运营商承担。

运营商提出的证据是否成立，需要参考三个方面：

1.用户是否有不恰当的行为。

2.这种不恰当的行为是否包含在事先签订的用户协议规定的条款内。

3.如果用户协议对所指控的不恰当行为事先没有规定，或相关内容条款约定不清的，则按照有利于维护消费者合法权益的方式去处理。

肆 业内人说网游用户协议的编写

记者就网游用户协议的编写，采访了一位曾在多家网络游戏运营公司任职并担任要职的业内资深人士昆先生。他告诉记者，网游用户协议的撰写正常做法应是由运营公司的法务部门来负责，但国内厂商通常的做法是由该网游的产品负责人来写，然后交给律师审查，这其中肯定要参照其他同类公司产品的协议内容，一些小公司干脆就是从别的游戏条款里照抄。

协议中通常包含两大块内容。一是玩家绝对不能做什么。这大都是国家的相关法律法规，例如出版管理条例等规定。二是“权利和义务”，公司的权利和义务，玩家的权利和义务。而私下里说，这个条款毫无疑问是首先保护公司利益的。

对于所谓霸王条款的判定，该人士称，现在连消协都没有定性是否“霸王条款”的权力，谁又敢说我的产品协议就是霸王条款呢？最终只有法院依据具体情况来进行判断。而从公司的角度讲，只能表达一种“你要不就不用我的产品，用的话我就有权维护自己的一些利益”。但有经验的协议撰写者，往往不会完全不写玩家权利，在撰文上也比较委婉，只是涉及到玩家利益的比例会比较少。

记者问：“在网络游戏运营商与玩家发生的日常纠纷中，这份合约是否起到了有效保护公司、维持公司正常经营服务的作用？”

昆先生回答：“这个东西保护不了公司。因为你的协议合同再怎样巧妙，不能超越法律的规范，不能违法。举个例子，‘虚拟物品’的价值和归属权在目前的法律上就没有明确界定。所以这个协议对公司起到的保护作用是有限的，要看法院如何判定虚拟物品是否归属财产。实际上这个东西是否有用，还是有质疑的，制作这份协议也只是在尽人事。比如公司在协议中给出的警告：不能刷屏、不能挂外挂，可是凭什么不能？这些在法律也没有规定。发生纠纷，用户起诉时，往往不会以协议签署的角度去起诉，而是以公司强迫执行霸王条款的方式起诉。”

正如昆先生所说的那样，《传奇3G》的协议中就标明“如果本条款的任何内容与法律相抵触，应以法律规定为准，同时我们将重新解释或修改相关的条款，而本条款的其他部分将保持对您的法律效力。”

《劲舞团》条款中也提到了“网络服务条款要与中华人民共和国的法律解释相一致。如发生久游网服务条款与中华人民共和国法律相抵触时，则这些条款将完全按法律规定重新解释，而其它条款则依旧保持对用户产生法律效力和影响。”

律师说法

安装游戏软件所签署的协议实际上就是一份格式合同。它必须符合消费者权益保护法和合同法的相关规定。

伍 呼吁与倡议

记者：你现在是游戏里的会长么？

玩家柯曼诺（以下简称“柯曼诺”）：以前是会长，现在是领队。

记者：在你的网络游戏生涯里，遇到过和运营商的纠纷么？

柯曼诺：遇到过，我被盗号过。

记者：最后要回来了？

柯曼诺：我试图要回账号，但发现物品恢复太麻烦，就放弃了。恢复物品需要传真身份证复印件、填写调查表，一周时间，有这工夫都练一个新的了。而且我的一个朋友，3周了物品还没恢复，公司总说正在处理之中。

记者：这整个过程里，你想过要利用最初安装游戏时那个电子协议来保护自己吗？

柯曼诺：没有，那个协议我根本没看。



《传奇3G》主页上的“创建帐号”似乎无法使用……



进入游戏后，没有看到用户协议变更的提示

记者：你为什么不看？

柯曼诺：因为玩盗版游戏玩多了的原因。对于盗版来说，协议没用，所以习惯就是不看，而且我认为那些协议纯粹是单方面保护。

记者：恢复被盗号码需要传真身份证复印件、填写调查表，一周时间——这个信息你哪里得来的？

柯曼诺：官网上有账号恢复步骤的链接。

记者：那就是说玩家遇到问题都有游戏公司现成的解决办法了？

柯曼诺：对，大部分都有，协议基本就是保护公司利益的，应该叫“公司保护协议”。

记者：公司一般和玩家有分歧了，他们是不是常会提到这个协议？

柯曼诺：基本不提，除非是双方不能达成和解，玩家走了法律途径，那么公司方面会根据协议内容来保护自己。

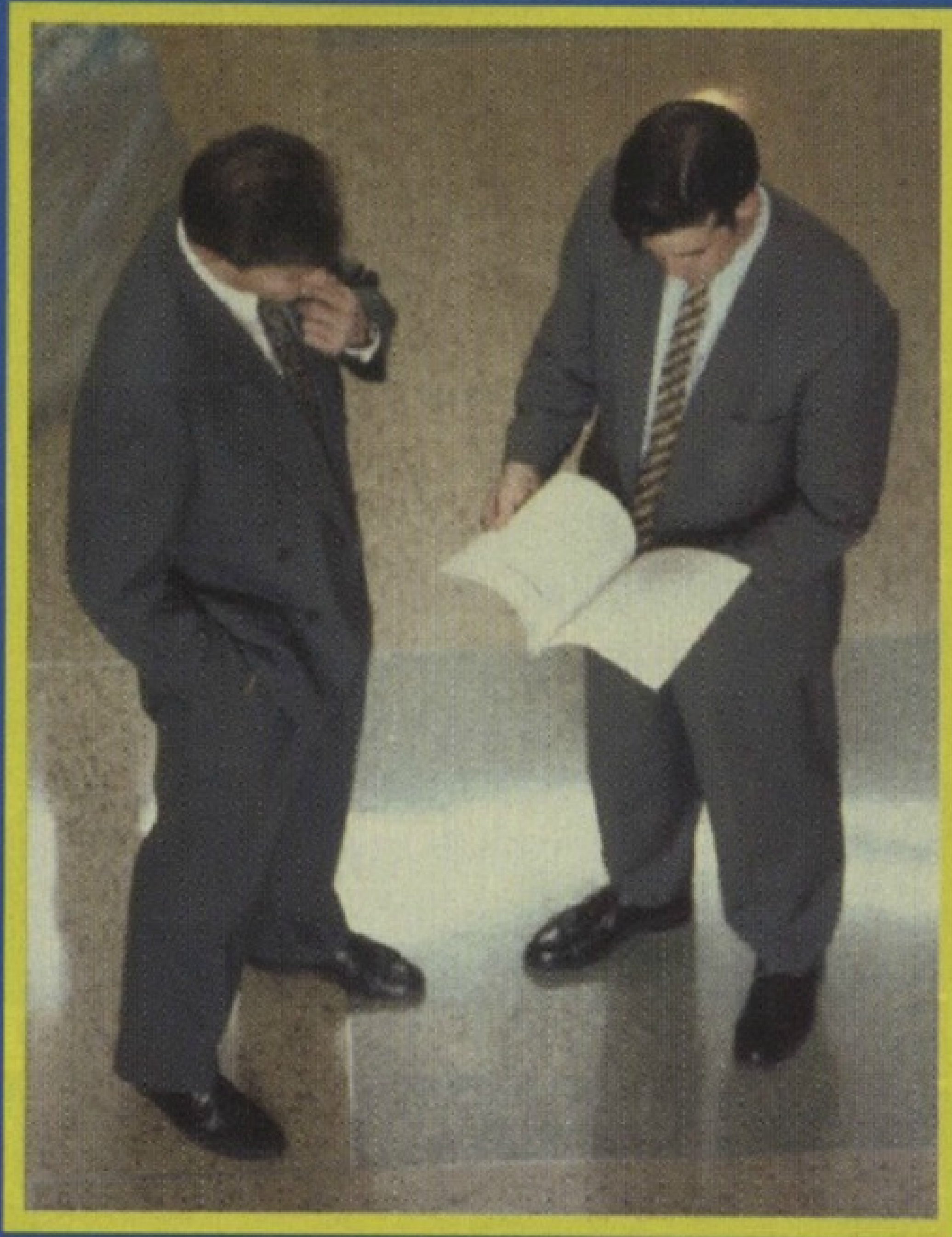
记者：你遇到过为这个走法律途径的玩家么？

柯曼诺：我本人身边没有，不过听说消协收到的此类投诉非常多，但最后大多是不了了之，具体如何协调解决的就不得而知了。最主要是去法院解决问题成本太高，不是迫不得已，哪个玩家会真地去走法律程序呢？而且很多玩家还是学生呢，哪有那个时间和精力，连家庭都未必支持他的做法。

记者：那么，你作为老玩家，能给那些只想规规矩矩玩游戏的新手什么建议呢？



柯曼诺：不要用外挂、不要去黑网吧、注意账号密码。被公司封停账号，基本上我认为很少有误封的情况，虽然很多玩家声明自己没有使用外挂。



这是本刊记者对一位《魔兽世界》2区的老玩家柯曼诺的采访实录。本文中曾多次涉及到因诉讼成本远高于游戏中的损失而导致玩家最终对运营商让步的情况，在采访中玩家也再次提到这个问题。关于诉讼成本的问题，李强律师告诉记者，网络游戏用户如果就违反合同条款但又无法可依的纠纷起诉游戏运营商的行为，目前大都属于“公益诉讼”（公益诉讼是指特定的国家机关和相关的社会团体、组织、公民个人，对违反法律、法规，侵犯国家利益、社会公共利益、群体性利益的行为，向法院提起诉讼，寻求司法救济的一种诉讼）。主张权利肯定会付出一定的代价。但是这方面典型的成功案例，肯定会对其他同类案件的审理起到相当重大的影响。李强律师说，无论是玩家还是媒体都应尽可能地推动网络电子合同的正常发展。目前与它相关的一切基本未进入消协的视野，最主要的因素就是目前有关案例和公益诉讼的缺乏。涉及到网络上的知识产权、合同法、电子商务等内容，现在与之相适应的法律、法规很缺乏，在某些具体内容上（例如外挂和虚拟物品）方面的法律定义还是空白。这就涉及到了一个立法的过程。但这个过程无疑是很复杂和漫长的，不是一朝一夕可以完成的。为了弥补法律的缺失，目前一些管理部门出台了一些规范性文件。但它的效力层级还是很低的。

而对于玩家的建议，律师提醒大家：我建议大家安装游戏前一定要认真阅读拥护协议。当然，一旦你承诺了网络游戏运营商的合同条款，就要尽量按规则来玩游戏。

“按规则玩游戏”，我们认为这正是中国社会目前严重匮乏的一种良好风尚。目前社会上的一切不良现象，都是因这个问题而起，更何况区区一个网络游戏行业。在面对运营商“防贼”一般的用户协议时，用户们是否反思过自己的行为？反思过自己那些“不违法”的行为为其他玩家所带来的伤害么？

还记得那位老玩家柯曼诺接受采访时说的么？

“不要用外挂、不要去黑网吧、注意账号密码。被公司封停账号，基本上我认为很少有误封的情况，虽然很多玩家声明自己没有使用外挂。”

毕竟，规范行业，促进网络游戏业的正常发展，先从自己做起吧。我们推出这篇专题的目的也不是为少数玩家在游戏内外的“群氓行为”作无原则的开脱。

我们也希望通过这篇专题，能给网游运营商提个醒，希望你们在今后能将合同逐步合理化、合法化，推动网络电子合同向合理化和规范化方向发展，尽快摆脱目前运营商既是合同的制定者又是合同的仲裁者的现状。这不仅有利于保护消费者的权益，也有利于保护你们自己的权益。P

"地狱之门"向中国玩家开启

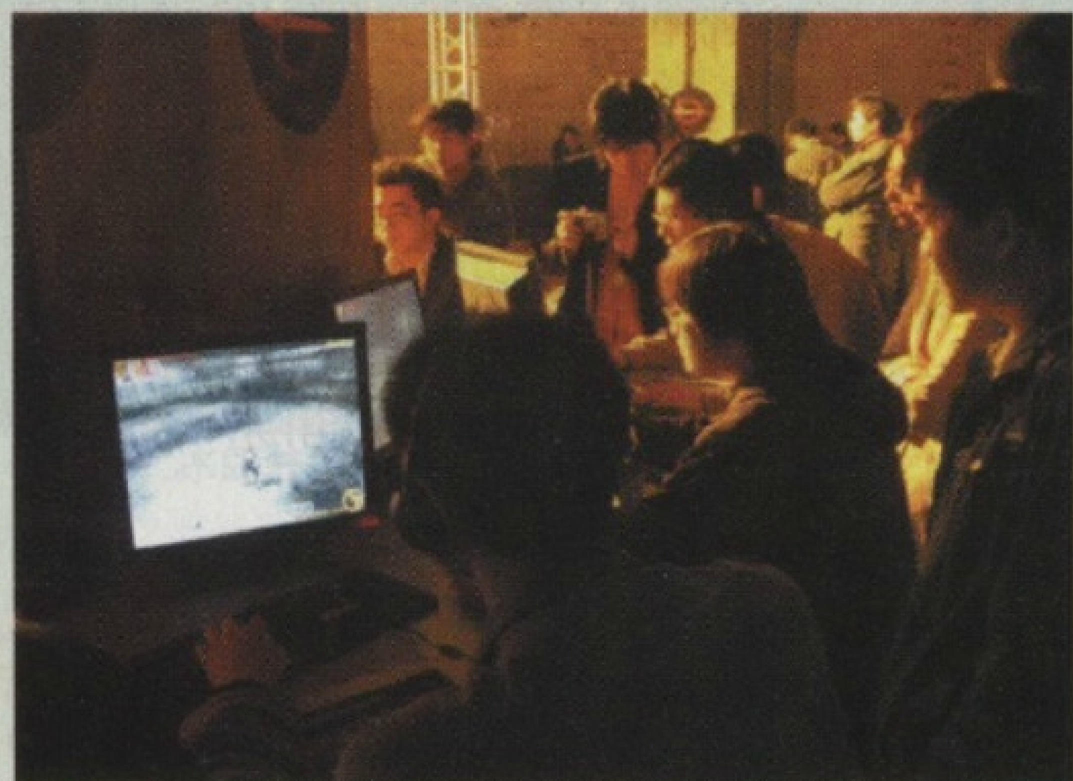
■本刊记者 小虾

3月31日下午，韩光软件（HanbitSoft）与旗舰工作室（Flagship Studios）开发团队来到北京原798工厂，举行了名为"北京'暗黑之宴'新闻发布会"，向中国玩家展示了旗舰工作室开发中的网络游戏《地狱之门——伦敦》。这是3月24日《地狱之门——伦敦》在上海举行新闻发布会后，再次向中国玩家展示这款令人期待的大作。

旗舰工作室CEO、游戏的制作人Bill Roper手持一把"上古宝剑"出场，他亲自为玩家演示游戏，并介绍了游戏的玩法和新特性。Bill Roper特别指出，《地狱之门——伦敦》最大的优势是汲取了众多同类游戏的精华，既可以利用网络进行万人在线的游戏，也可以选择单机个人闯关。和《暗黑破坏神》相同，游戏中所有的地图、场景和任务地点都是随机生成的。Bill Roper表示，《地狱之门——伦敦》骨子里还是一个完整的RPG，不管是角色升级或技能设计，都是以RPG游戏的模式制作的，同时加入FPS特色，希望同时吸引喜爱MMORPG的玩家和FPS玩家。发布会上，Bill Roper亲自与玩家进行互动游戏，并且为热情的玩家签名留念。



旗舰工作室运营总监Max Schaefer（左）与Bill Roper手持宝剑向玩家作秀，对这款游戏的前景他们信心十足



发布会后玩家在试玩区体验游戏

据悉，联合举行此次发布会的韩光软件（HanbitSoft）将成为《地狱之门——伦敦》在全亚洲地区的代理商，而游戏在中国大陆地区的运营商目前还在洽谈中。Bill Roper明确表示，游戏将针对中国市场推出简体中文版，在游戏中也将加入东方人的角色造型以及符合东方人口味的道具和场景。此次北京之行，旗舰开发团队还专门造访了故宫、长城、颐和园等古迹寻找灵感，为下一款《地狱之门》系列游戏提前热身。



业界动态

TKgame 召开2006融资及品牌发布会

2006年3月31日，TKgame（天空游戏网）在北京召开"TKgame精彩不仅游戏"——2006融资及品牌发布会。TKgame CEO祝强在会上宣布获得投资基金管理公司Asian Groove HK 500万美元的风险投资，并表示TKgame将全力打造一个被称为Internet GamePark（互联网游戏公园）的全新网络游戏外围服务平台。Asian Groove株式会社总裁孙泰藏、Asian Groove HK公司总经理袁小航等出席了发布仪式。TKgame的主要产品《天空网游宝典》是一款针对各网游用户的本地资料查询工具，带有如本地搜索功能、自动更新以及热键呼出等设计，据称目前用户已超过1 100万。袁小航在会上表示，TKgame开辟了一个全新的网络业务模式，这一模式紧密联结了网游厂商和游戏玩家，成为其中不可替代的关键环节。



久游网设立网游研发中心

3月10日，久游网宣布正式在厦门市设立了上海总部以外的国内第一个网络游戏区域研发中心——久游网厦门研发中心。该研发中心位于风景秀美的厦门软件园区内，规划中的员工规模将超过120名，中心主要业务包括大型网络游戏研发和久游网游戏资讯频道在内的门户网站内容编辑和网站制作等。该中心将于4月初正式开业。久游网总裁王子杰表示，久游网将自主创新和增强研发实力作为公司发展的主要目标之一，力争建立起全球规模的大型休闲类网络游戏的研发体系。预计久游网年内将运营超过10款网络游戏新品。



CAPCOM6年偷税漏税51亿日元

近几年日本游戏业萧条众所周知，尤为明显的要数CAPCOM。日前日本大阪国税局对外公布税务调查报告指出，直到2005年3月为止的6年里面，CAPCOM株式会社并没有向国税局提交海外子公司应该申报的所得税，偷税漏税的金额高达51亿日元。根据日本税务法例，日本企业在海外建立子公司后仍需通过相应条例提交"迁移价格税"，CAPCOM并没有按相关法律条款执行，可能受到大阪国税局的严厉处罚。

育碧完全获得《孤岛惊魂》游戏及引擎产权

在发布Xbox版《孤岛惊魂——本能进化》和Xbox 360版《孤岛惊魂——本能掠夺者》之后，育碧今天宣布已经完全获得《孤岛惊魂》系列的知识产权和CryEngine游戏引擎的永久授权。《孤岛惊魂》游戏及其引擎原属德国开发商Crytek。育碧表示，达成最终协议后育碧将拥有唯一的游戏开发权，还可以利用"游戏角色、造型、版权和环境设定"发布"任何格式的终结、附加、衍生和推销产品"，同时育碧也可以利用《孤岛惊魂》版的CryEngine引擎任意开发、销售、分发"无限制数量"的游戏，而且无需和《孤岛惊魂》知识产权有任何关系。育碧CEO兼总裁Yves Guillemot表示，这次达成的协议再次表明了育碧"继续丰富自主品牌"的策略，并巩固育碧在"FPS游戏中的领先地位"。这次的协议不涉及Crytek的Cry Engine 2引擎DirectX 10大作《孤岛危机》（Crysis）。

盛大网游点卡涨价

继3月14日网易将一卡通50点点数卡由原来的8.5折进货提高到9.3折之后，盛大网络从4月6日起对渠道价格体系进行调整，将所有的在线卡进货价格提高了8个百分点。盛大公司在4月4日给经销商的公告中称：盛大现行的渠道政策已稳定实施了3年，为了在经历变革的关键时期充分保障广大盛大点卡合作伙伴的利益，盛大网络决定自4月6日零点起对渠道价格体系进行调整。与网易只是提高了一卡通在线直充50点点数卡不同，盛大将其所有的在线卡都提高了8个百分点的进价。据悉，除了网易和盛大以外，九城、久游等知名游戏运营商也打算全线提升点卡价格。

金普雷杯年度颁奖



2006年3月21日，由NVIDIA公司冠名，新浪网等主办的"金普雷杯游戏年度颁奖"暨NVIDIA PLAY 100启动仪式在北京举行。颁奖活动上，五大类别、26个奖项共31座奖杯各归其主。此次颁奖活动从奖杯万元征名活动到玩家海选，再到22人专业评审团独立评选投票，共历时4个月，囊括了国内外著名游戏公司的代表作品，并涉及到与游戏相关的电脑硬件领域。金普雷杯年度颁奖现场还举行了NVIDIA中国游戏风云榜冠名签约及正式启动仪式，共有100多位媒体代表和100多位嘉宾、厂商与玩家代表到场，首席赞助商NVIDIA及友情赞助商飞利浦、华硕电脑等公司代表也相继上台致词并祝贺。

上海乐谷51%股权易手

3月24日，NCsoft的韩文版官方网站宣布，新浪旗下网络游戏运营公司上海乐谷信息技术有限公司（下称新浪乐谷）51%股权已易手，接盘者正是新浪乐谷的外方股东——韩国游戏厂商NCsoft。成立于2003年1月的新浪乐谷是新浪进军网络游戏产业的重要布局，新浪和NCsoft分别拥有其51%和49%股权。但经过此番股权变动之后，NCsoft拥有了新浪乐谷100%股权。NCsoft的韩文版官方网站在公布这一消息的同时称，收购新浪所持51%新浪乐谷股权后，NCsoft将在上海建立一家全资子公司NCsoft China，这家公司今后将陆续向中国引进NCsoft开发的其他游戏新产品。

《无冬之夜2》官方网站启动

3月30日，地下城探险家们又有一个新的地方可以继续探寻宝藏了，Obsidian开发的《无冬之夜2》的官方网站于当天启动。这款PC游戏由Atari发行，将于今年下半年上市。官方网站提供了这款角色扮演游戏的新闻、截图、玩家论坛以及游戏特色的预览等。未来官方网站还将提供游戏的相关下载和视频。

《大话春秋》要当无厘头爆笑网游开山之作？

■本刊记者 生铁



金山软件（数字娱乐业务群）市场总监刘阳，其实她是我们的老朋友了

"西施是个花痴！鲁班是个型男！孔子是个大话王！"

看到这几句口号，您能想到什么呢？没错，就是金山软件有限公司在近期开始测试的大型Q版MMORPG网络游戏《大话春秋》。该作品号称要成为"中国无厘头爆笑网游开山之作"。口气不小吧？

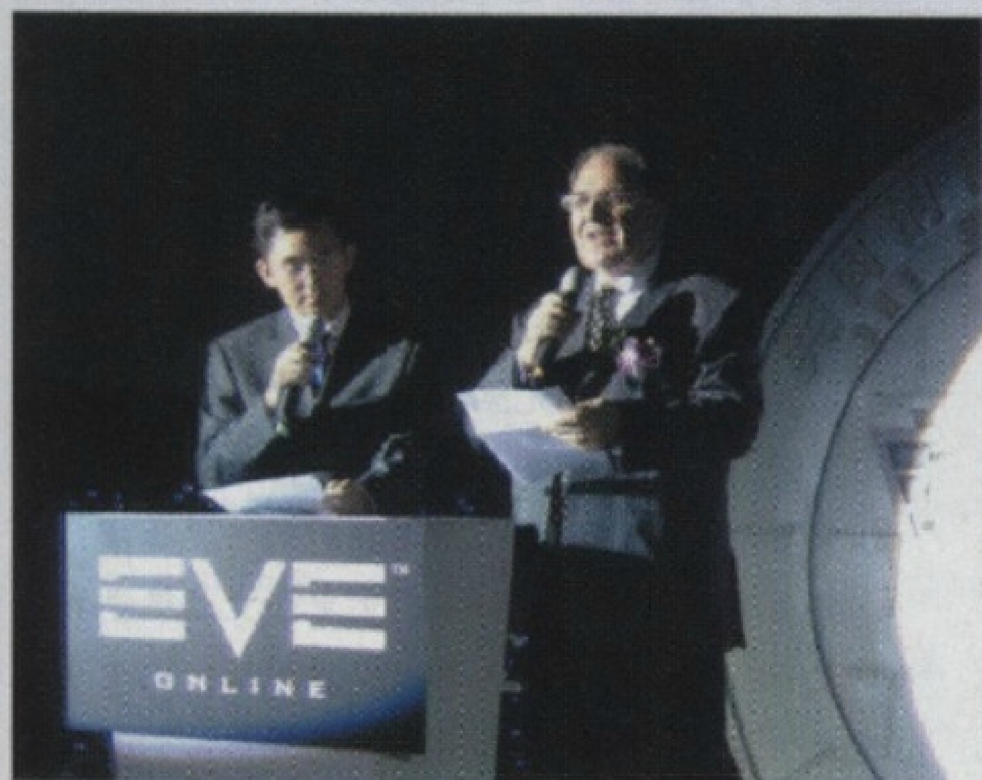
在金山公司，数字娱乐市场总监刘阳女士告诉记者，之所以游戏定位为这种风格，原因是公司决策层希望扩大玩家的受众群体，以应对日趋激烈的市场竞争。在这样一种思路下，2005年春季便宣布要推出的《幻想春秋》也就重新进行了定位、制作和包装。在2006年初，产品不但将"幻想"更名为"大话"，游戏风格也由田园童话风格转变为无厘头爆笑风格。但是在这样的表象下，历史和文化在游戏中的融合也进一步增强了——"更名为《大话春秋》也暗含了春秋时期百家争鸣的社会风气。"刘阳这样解释说。

"《大话西游》已经是过时的产品，《大话春秋》将全面超越它！"刘阳列举了《大话春秋》超越网易《大话西游》系列作品的优势，其中包括道具系统的千变万化、即时+阵法的战斗模式、人宠合一的崭新设计等。游戏采用了单服务器组的设计，比较便于在全国架设，而在4月官网开通后，还将举办面向全国的"代表玩家"的海选。至于游戏到底如何，在公测之日就可见分晓了。

EVE启航仪式冰岛大使到场助阵

■本刊记者 生铁

3月27日，广州光通在北京新落成不久的北京天文馆新馆举办了别开生面的EVE Online游戏启动运营仪式。在科普剧场的巨大球形屏幕上，游戏中浩瀚的星空场景带给与会者身临其境的感受。而更让人意外的是，冰岛驻中国大使埃德尔·古纳松(Eidur Gudnason)也到场发表了演讲，同时他还带来了冰岛总统奥拉维尔·格里姆松(Olafur Grimsson)长达7分钟的致辞录像，可见冰岛方面对在中国推广EVE Online的重视程度。在这次会议上，新闻出版总署电子音像及网络出版司副司长寇晓伟也到会并发表了讲话。冰岛CCP游戏公司及光通公司的负责人也在会上发言并介绍了游戏的特点。



冰岛驻中国大使到场发表了演讲



寇晓伟与冰岛CCP公司CEO进行了深入的交谈

EVE Online是一款非常优秀的游戏作品，在欧美网络游戏玩家中深受好评，但是如果要中国的玩家接受并领悟其中深邃的太空文化和复杂的外交及经济系统，运营商无疑仍需作出更多的努力。P

产品信息

《龙与地下城——龙晶》全国发售



3月28日，星空娱动推出融合了D&D规则与即时战略特点的RPG：《龙与地下城——龙晶》。《龙与地下城——龙晶》的故事背景设置在古老的艾伯隆世界。艾伯隆世界包括一个由怪物与魔法统治着的黑暗地底世界，以及居住着人类、矮人、半身人、侏儒等等文明生物的地表世界。游戏中玩家被卷入到一场为了争夺神器“希伯瑞斯之心”的大战中，这件神器拥有足以改变艾伯隆世界本身的巨大力量。通过魔法、武器和指挥艺术，玩家们需要指挥不同种族的军队，保护或摧毁强大的希伯瑞斯之心。

Valve发布《反恐精英——起源》最新内容

4月3日，Valve公司宣布该公司将在近期通过Steam网络对《反恐精英——起源》(Counter Strike：Source)以及《胜利之日——起源》(Day of Defeat：Source)进行升级。Valve介绍，此次升级将发表包括《反恐精英——起源》两个全新人物模型以及支持高动态范围渲染(HDR)的全新地图——de_dust。此外，《胜利之日——起源》也将在此次升级中获得全新的游戏地图和全新游戏模式。

《古墓丽影——传奇》即将上市

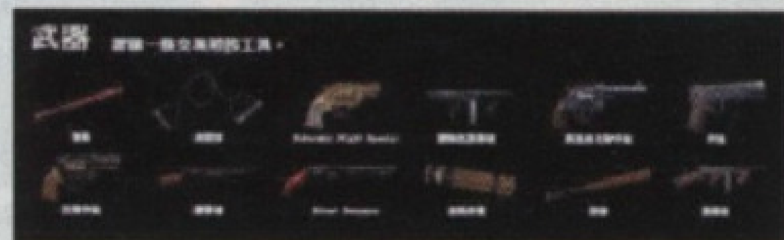


Eidos最近宣布《古墓丽影》系列的第七代：《古墓丽影——传奇》将由美国Crystal Dynamics重新开发，还重新聘请了游戏女主角劳拉·克劳馥的设计者和创造者，原Core Design的Toby Gard来负责游戏总体开发，并对劳拉进行重新设计。4月1日，Eidos宣布《古墓丽影——传奇》已经开发完成并进入压盘阶段，并于4月11日正式发布。在重返PC和PS2平台的同时，劳拉这次还将出现在Xbox和Xbox 360平台上，PSP平台在今年年底也能见到劳拉的身影。



《古墓丽影——传奇》被ESRB评级为T级(适合年轻人)，PC版价格39.99美元，Xbox版49.99美元，Xbox 360版59.99美元。

《教父》PC中文版发售日及赠品公布



《教父》PC中文版已于4月4日正式上市，首批游戏中会附上游戏地图与纽约黑手党组织图双面海报。在《教父》里你的目标是成为柯里昂家族的教父，最终成为纽约市的市长。游戏开始时，透过全新的“暴徒的脸”技术，玩家可以调整角色的脸孔、头发、衣物等选项，创造自己的帮派化身。之后则将进入1945～1955年的纽约，融入匪徒的生活，置身于勒索、违法事业、追缉、仇视和暗杀等各种事件中，才有机会君临纽约市。





wNv战队获得华旗资讯赞助

3月30日，华旗资讯携手国内CS战队wNv举办了一场题为“战霸亮键，谁与争锋”的发布会，会上华旗资讯宣布他们将赞助wNv战队，并为其即将出征的WEG MASTER比赛壮行。华旗资讯数字娱乐部经理谢飞在会上发言：华旗资讯的主推产品战霸（Zboard）键盘，已经推出了适合FPS游戏的“蝴蝶键”系列和为《魔兽世界》量身订做的“魔兽世界专用键盘”。战霸今年还会推出《龙与地下城Online》的专用键盘，同时，一款专为国人指法习惯研制开发的战霸升级版“Z-Merc”也即将与玩家见面。

英特尔2006电子竞技世界杯中国赛区预选赛开赛

■本刊记者 司马平安

2006年4月4日英特尔2006电子竞技世界杯中国赛区预选赛（Intel 2006 ESWC China）在北京中关村易中芯数码城隆重开幕。中华全国体育总会荣誉委员、英特尔2006电子竞技世界杯中国组委会主任吴寿章先生，国家体育总局办公厅处长、英特尔2006电子竞技世界杯组委会副秘书长孙晓晔先生，国家体育总局办公厅处长王伟女士，英特尔（中国）有限公司总经理赖一龙先生，英特尔（中国）有限公司市场营销战略总监陈勇先生，北京百利互动软件开发有限公司CEO、组委会执行副主任尼尔森先生等出席了会议。据悉，各分赛区的选拔也将于4月中旬正式开始。为了选拔出中国最优秀的电竞选手，同时也为中国电子竞技玩家奉上最公平的比赛环境，组委会表示：“我们一定要严格执行大赛的规则制度，杜绝一切的徇私舞弊行为，将以塑造国内一流的国际品牌赛事为目标，成为中国电子竞技行业最专业、最规范、最成功的品牌赛事。”

本刊记者现场采访了英特尔（中国）有限公司总经理赖一龙先生与市场推广部经理沈激先生。赖一龙先生首先表示：“英特尔2006电子竞技世界杯中国赛区的比赛是业内的一大盛事，相信本届赛事将进一步加强广大电子竞技选手和游戏爱好者的友好交流和沟通，为推动中国电子竞技进一步走向世界作出贡献。英特尔公司将继续致力于与产业链合作伙伴密切合作，通过创新平台和先进技术，打造更加完美的游戏体验，为推动中国电子竞技产业的健康发展和丰富人们的数字娱乐生活作出不懈的努力。”

那么Intel为什么会选择与ESWC中国赛区合作呢？

沈激谈到：“Intel和电子竞技世界杯的合作，是两个强强品牌之间的合作。而且Intel也保持了对电竞活动赞助的连续性，这已是Intel连续第四年赞助电子竞技世界杯的赛事。我们非常看好电竞产业的前景，当然也面临挑战，国家各个部门之间的合作还有待加强。同时Intel还会继续加大对中国电子竞技的投入，会给顶尖选手提供最高配置的机器，以供他们训练。此外还会举办各种各样丰富多彩的活动。”赖一龙先生补充道：“我们的目的无非是两个，首先是继续加强Intel的品牌建立，二是希望与ESWC的强强联合可以在中国打造出最为优秀的电子竞技大赛。”

对于中国电子竞技市场与Intel产品的结合点，赖一龙先生表示：“Intel一直以来都非常重视中国市场，今年的目标将会放在网吧发展环节。网吧产业在国内来讲是个新兴产业，Intel也会大力扶持这个产业的健康发展，而且这也关系到电竞产业自身的健康发展。网吧也是电子竞技的群众基础之一，我们会建立网吧联盟，目前在全国已经有了诸多的合作伙伴。”

Intel接下来的工作核心应该是在双核CPU平台的推广方面，赖一龙先生也谈道：“Intel今年将会主推双核技术，使游戏玩家获得更多体验，看到更多功能。到目前为止，已经有70款游戏针对双核技术作出了优化，并且这一数字还会继续增加。到年底时，市场上70%的台式电脑将会使用基于Intel技术的双核处理器。”

IN-FUSIO首款手机网络游戏《四方之青龙珏》发布

■本刊记者 心鹰



彭健先生（左）从官明杰（右）先生手中接过聘书，正式成为《四方之青龙珏》的GM人员

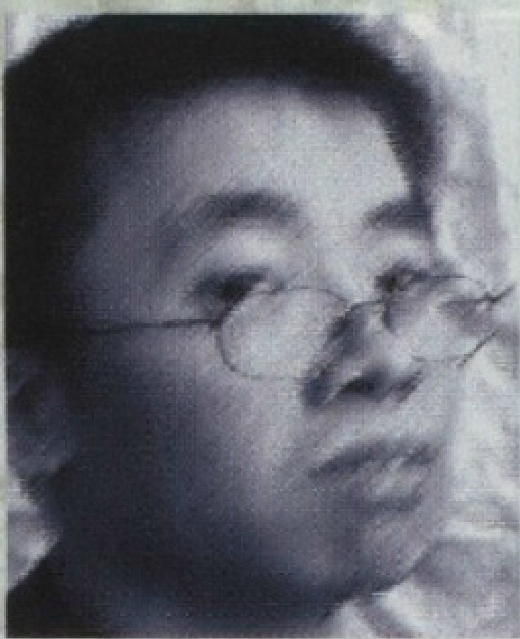
2006年3月30日，手机游戏发行商IN-FUSIO公司在北京举办媒体见面会，会上正式发布其在中国发行的首款手机在线游戏——《四方之青龙珏》，该游戏于2006年3月31日起正式开始免费公测。会上，IN-FUSIO公司宣布《四方之青龙珏》将由广州市网上行资讯顾问有限公司负责在中国移动“百宝箱”平台上的运营。IN-FUSIO中国地区CEO官明杰先生表示，《四方之青龙珏》的正式运营标志着IN-FUSIO公司正式进入中国手机网络游戏市场，凭借IN-FUSIO多年积累的手机游戏推广经验和平台运营技术实力，《四方之青龙珏》将在中国手机游戏领域取得不错的成绩。

IN-FUSIO公司产品部门工作人员还向媒体记者演示了《四方之青龙珏》独特的养宠系统，而后官明杰先生向玩家代表彭健先生颁发聘书，正式邀请彭健先生担任该游戏GM工作。彭健先生则表示将在未来的运营工作中，借助自己多年游戏玩家的经验，以及IN-FUSIO的相关运营技术培训知识，去为所有《四方之青龙珏》的玩家奉献专业、人性的服务。

最后，IN-FUSIO公司公开了《四方之青龙珏》游戏GM工作Blog地址，并将该地址通过手机短信的方式发送到所有与会媒体记者的手机上。通过访问此Blog，所有玩家和媒体朋友都可以随时了解到该游戏的GM工作内容，据悉，这也是业界首个对外公开的游戏运营团队Blog（Blog地址：http://blog.donews.com/lightpeng0）。

早知今日，何必当初

■本刊记者 冰河



韩国人愤怒了，与中国人往往因为男足几十年如一日的"恐韩症"而咬牙切齿不同，韩国人是因为自己的地盘受到了中国人海的不断侵蚀而痛心疾首，在《天堂2》《魔兽世界》《梦幻岛》等游戏的韩国服务器上，不会说韩语只会打拼音的中国玩家已经形成了一定的势力。更要命的是，如果是普通的玩家也就罢了，大家不过是一样地打怪练级买装备，偶尔开个PvP相互群殴一阵什么的。可是相当一部分中国玩家基本不参予正常的游戏活动，仅仅将级别升到一定程度之后，就开始在固定地点不停地做同样的事情——杀怪物、开矿物、找草药什么的。他们的目的不是什么游戏乐趣，而是游戏中的虚拟货币和高等级装备，也就是网络游戏中常见的"打金者"。无论是在中国还是韩国的网络游戏中，这都很常见。可是3月初的一个早晨，当这些"打金者"一如往常地尝试登录韩国服务器时，却发现无论如何也登录不上去了，页面上出现了一串奇怪的字符，最终他们得知，来自中国大陆的IP地址已经全部被韩国网游运营商封锁。不仅仅是登录游戏，在往后的一段时间，很多韩国网络游戏的官方网站和民间论坛也屏蔽了来自中国大陆的IP地址，即使通过代理服务器登录，也经常会掉线。

这不算什么新鲜事，早在2年前记者本人就曾经写过《封IP的传说》报道韩国游戏运营商屏蔽中国大陆IP地址的事件，从2002年的《神泪》到现在的《天堂2》《魔兽世界》，在韩国服务器冒险的中国玩家时常会遇到这等飞来横祸，往往是经过一段时间，事件的风头过去了，一切又恢复原状。不过这次看来有些不同，IP屏蔽的时间长、范围大不说，连登录普通韩国网站和论坛都受到了一定程度波及。好像事情没有那么简单。

在与一些韩国网游玩家、运营商代表和政府管理人员沟通之后，记者得知此次事件的性质的确比从前严重。政府机构、运营商、网游玩家基于不同的利益，携手促成了此次大规模封杀IP事件。事实上，此次事件中最早动手的是网游玩家，从2月末开始，韩国网游玩家就在自发组织起来，集体PK不会说韩语的所有国外玩家（当然主要是中国玩家），驱赶打金币、装备的"金币农夫"。此事件经过英国《金融时报》报道后，被称之为"中韩网络战争"。随后韩国网游运营商以"金币农夫"破坏了网络游戏公平竞争的游戏环境为由，开始大规模屏蔽中国大陆IP地址。从韩国网游公司人员了解到的理由是，首先"金币农夫"形成了一个独立而低调的群体，一般不与外界交流，游戏形成了虚假的"繁荣"，往往在人数众多的地域，韩国玩家却难以找到可以组队游戏、聊天、交易的同伴，破坏了游戏的互动环境。其次是"金币农夫"基本垄断了很多游戏中的重点地域，使得韩国玩家无法在此进行正常游戏，造成了中韩玩家之间的对立气氛。第三，"金币农夫"几乎是一个自给自足的团体，而且在游戏中的消费相当低，他们每天产出大量的虚拟货币和装备，但很少消费。他们在服务器中的人口数量都形成了一定规模，这使得原本供5000人（假定数字）使用消费的虚拟货币和装备实际上不到5000人在消费，造成了服务器中虚拟经济体系的通货膨胀，也使得很多依靠装备和虚拟货币盈利的运营公司收益减少（韩国游戏公司人员私下承认，这才是封IP的最关键因素）。最后，除了"金币农夫"，目前还有不少中国黑客在韩国的网站和论坛中播种木马，盗窃玩家的账号和装备，造成众多纠纷，让网游运营商非常困扰。这也是韩国政府管理机构后来介入的缘由之一，否则封IP行动不会有如此规模和覆盖范围。

而韩国IT产业振兴院的文泰坤（音）透露，除了木马盗号的困扰，韩国政府方面最头痛的是韩国人身份证被中国玩家非法利用。由于韩国网络游戏采用的是实名制注册登录，中国玩家要进入韩国游戏就必须通过种种手段利用韩国人身份注册账号，而后在游戏中无论发生什么纠纷，追查下来往往牵涉到不相干的韩国人，这使得韩国社会民众对来自国外的"金币农夫"极为厌恶，正是由于韩国民间的巨大舆论压力，韩国官方管理机构今后对网络游戏都要采取更加严厉的管理手段。"金币农夫"的日子将越来越难过。

不过，在与韩方交流的过程中，韩国人不止一次哀叹"其实是韩国网络游戏自己造成的这种局面"。正是长期以来韩国游戏对于装备、等级、金币、人物外形的高度重视，才培养出了众多酷爱"泡菜口味"的游戏玩家。有需求才有供给，这些习惯"泡菜"口味的玩家对于装备、金币的重视使得"金币农夫"有了存身之地，连带着《魔兽世界》这样的游戏也被搞出了"泡菜风味"。而由于各地区人力成本和消费能力的差异，最终形成了这种中国"金币农夫"生产、韩国与美国"金币大鳄"消费的怪异局面。虽然现在出现了"封IP"的事件，但是只要网络游戏的游戏消费心态不改变，IP能封多久呢？

20世纪80年代苏联入侵阿富汗，美国人出于自己的利益目的为抵御入侵的阿富汗"圣战者"提供了大量"毒刺"式单兵便携防空导弹，打得苏联航空兵叫苦连天，也让世人大大领略了单兵便携防空导弹的威力。十几年后，当美国兵为了打击"塔利班"而来到阿富汗时，却发现这些曾经的"圣战者"盟友同样熟练地扛起了单兵便携导弹，有些甚至就是原装的"毒刺"。美国人在国会的战争讨论中哀叹"早知今日，何必当初"。可惜，韩国游戏商向中国推销游戏的时候，没有听过这个故事。如今轮到他们头痛了。



只是，不知道下一个头痛的是谁？会是中国人么？

现在开始：游戏电台"现场直播"

■本刊记者 司马平安



自从盛大宣布传奇等一系列网络游戏开始"免费"运营之后，行业内的不少人便开始不停息地探讨有关网络游戏盈利模式的问题。谈着、谈着……人们发现原来网络游戏不仅仅是赋予了游戏本身"网络"的新特性，给了玩家与人交流、竞争甚至是杀戮的快感，事实上它本身的运营也可以更多地具有"网络"的特点，利用网络上的眼球优势，结合游戏内的大量玩家，把一个相对稳定的虚拟社区转化为财源不断的聚宝盆。

于是异业合作成了网络游戏业中最具吸引力的话题。而当你在魔兽世界中看到一个形象可爱的NPC，头顶"可口可乐"的宣传语时，会不会觉得比在某个高速路上匆匆一瞥到的广告牌更有亲和力呢？其实这只是网络游戏与其它行业合作的一个起点而已，虽然那个NPC已经站在了游戏的世界里，但在我们看来，这种合作仍然是相当肤浅。合作双方的交点只有一个或者两个。杭州天畅的"大唐风云"在游戏中卖牛肉干，在游戏外发行游戏邮票算是把这种异业间的合作又推进了一步，可我们知道这种跨行业间的合作还将继续深入下去，而网络游戏本身也要适应新的要求改变自身，在不影响游戏的情况下推出更多的服务，一来满足玩家的需求，二来给异业合作提供更为广阔的空间。

开办网络电台就是一个不错的选择。它既可以取代游戏中一成不变的背景音乐，又可以为玩家搭建一个全新的交流平台，同时还可以让其他企业借此平台进行自身的宣传，可谓一举三得。

以往"魂Online"等游戏曾经尝试过开办网络电台，但最终以失败告终。我们分析他们失败的原因主要是在于以下几点：首先是他们并没有把电台搬到游戏当中，而是要让玩家在官方的网站上去听；二是游戏本身网聚的玩家人数相对较少不能形成规模；三是电台不是每日播出，而是采用每周播出的形式。玩家需要的应该是在游戏内每日可以听到不同的广播。目前由北京完美时空网络技术有限公司策划开发的MMORPG类型系列网络游戏《完美世界》已经开始了这项服务，本刊记者找到了该公司的产品经理石光卓。这个年轻的小伙子同时也是最早提出要在自己的游戏中开办网络电台，并策划了游戏内的网络电台盈利模式的人之一。

他告诉本刊记者："在开办网络电台初期，我们的目的主要就是希望可以给玩家提供在游戏之外的一些比较新鲜的东西，当然我们也想到了最后网络电台的盈利模式。"

那么现在《完美世界》中的网络电台是如何运作的呢？

"我们每天都制作全新的节目，每天广播时间9个小时。和传统的电台一样，我们在不同的时段有不同的节目，譬如心情咖啡屋、真情点唱机、完美特讯、完美直通车、完美家园等节目。"石光卓告诉记者，"在今年4月，我们还会有大的改版，内容会更趋向于传统的电台。"

本刊记者：你们的电台得到了玩家的欢迎么？

石光卓："我觉得这个电台还是比较成功的，因为目前每天都有5万人左右收听我们的电台节目，周末的峰值会达到10万人。另外我们每周根据IP统计，可以看到有100万以上的IP曾经收听过我们的电台节目。"

本刊记者：由于每个网络游戏的玩家都分散于不同的服务器，你们的广播是针对不同的服务器有所区别，还是统一的？如果是统一的，又如何去统一报道各服务器中不同的游戏进度与游戏内容呢？

石光卓："我们是采用统一播出的形式，所有玩家都会在同样的时间段收听到同样的节目。对于第二个问题，其实玩家在游戏中对于这个虚拟世界是有感情的，他们对于其他服务器的情况也是乐于收听的，而有的时候其他服务器中的一些现实情况报道，也会更多地激起他们的游戏兴趣。譬如，某个服务器的玩家正在进行大规模的城战，其他服务器的玩家通过我们的电台听到，感受到了战斗的激烈程度，可能自己也会有些按捺不住了。"

本刊记者：你们制作这样一个电台总的投入是怎样的呢？

石光卓："目前我们电台的制作工作组有30个人，每个月需要投入50万左右，这些费用主要是用于人员工资和带宽的费用。其他的投入主要是在研发初期，在客户端加入这样的功能并保证游戏的流畅运行等技术方面的投入。"

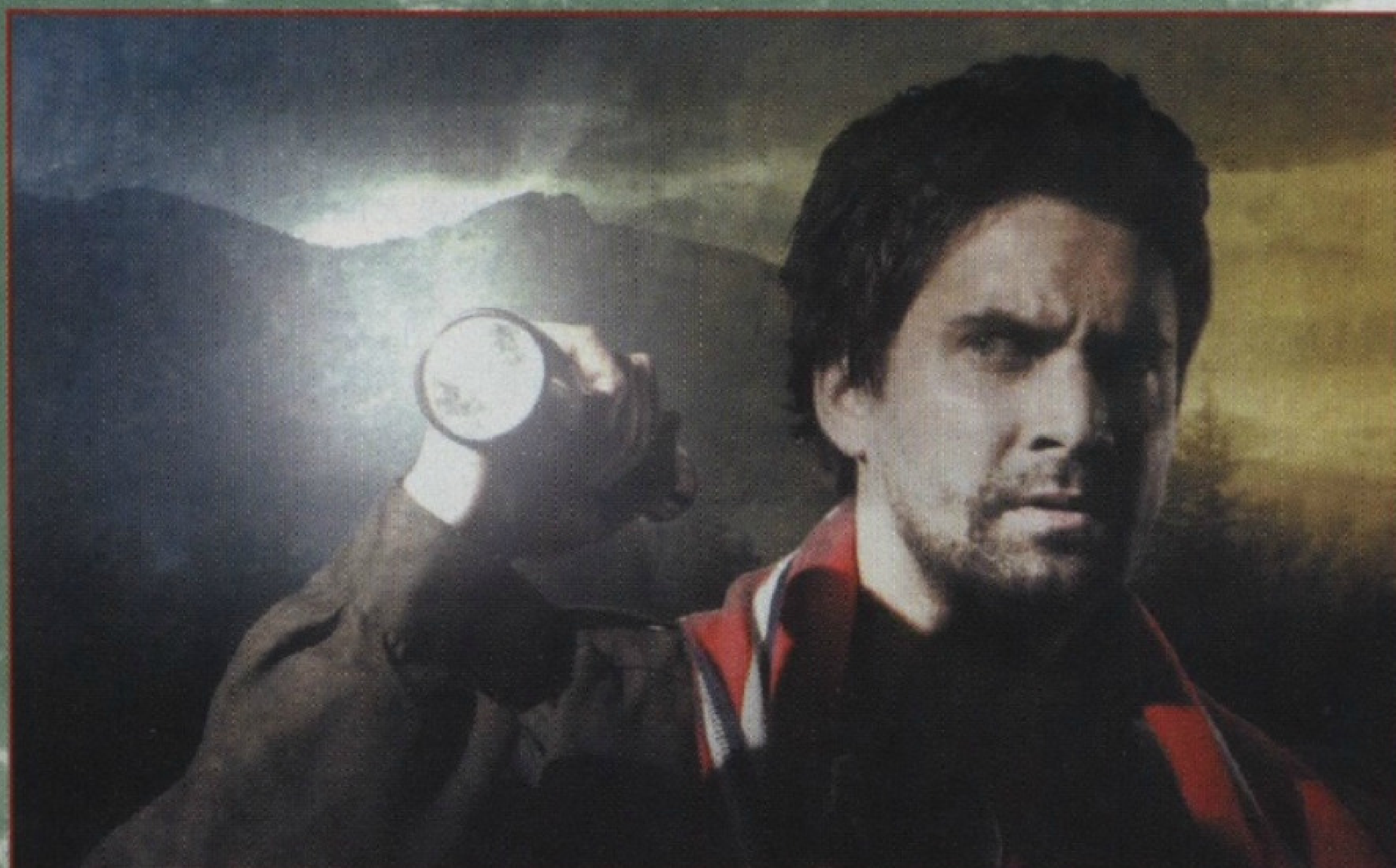
由对石光卓的采访以及我们拿到的《完美世界》中网络电台运营的相关材料来看。游戏网络电台的盈利模式与门户网站类似。主要集中在广告营收和SP服务这两个方面。

对于广告来说，由于网络游戏的玩家群体主要都是在18～35周岁的青年人中间，因此更应该吸引到的是产品针对这一年龄层次的厂商的注意。

而在SP方面。作为一个玩家，如果正在游戏里和自己心爱的MM一同闯进了一个神秘的世界，此时有他或她给对方点的音乐忽然响起，这该是多么惬意的一件事情呀。其实点歌只是一个方面而已，在虚拟的游戏世界里，交流、交友不正是大量玩家进入某一游戏中的原因之一么？

目前《完美世界》网络电台通过短信提供各种交互式服务，每条短信1元钱，而据他们自己介绍，这些服务已经开始令他们的网络电台实现了盈利。P





艾伦·韦克 Alan Wake

■北京 迷路狗狗

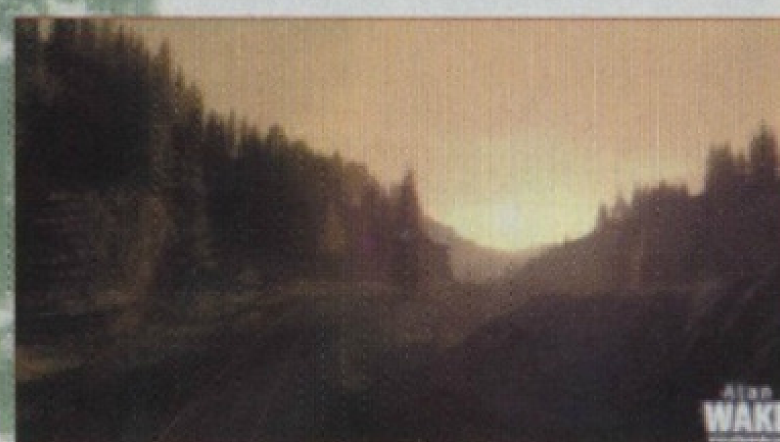
类　　型：	动作冒险
制　　作：	Remedy Entertainment
发　　行：	未知
上市日期：	2007年
推 荐 度：	★★★★☆

芬兰游戏制作组Remedy旗下的《英雄本色》（亦称《马克思·佩恩》）系列，绝对堪称有史以来情节最具感染力的电脑游戏作品。主角马克思·佩恩的阴暗人生及其沉浮经历，让那些伴随于他身边的玩家深刻体会到“小人物的奋斗历程比起英雄们的丰功伟绩更容易使人感动”这一道理。该作品成功地将吴宇森式的暴力美学及黑色哲学完美融合于一身，同时借助黑客帝国独创的子弹时间概念，让游戏里的战斗更具震撼力。《英雄本色》中所蕴藏的深刻内涵及无限创意不仅使Remedy赚了个盆满钵溢，同时更让其成为电脑动作游戏领域难得一见的里程碑作品，给日后同类题材游戏的发展树立了榜样。

就在大量游戏厂商死抱着一款成名作品不放，不推出个双位数续作不罢休的今天，Remedy却毅然决定不再玩“死人复活折磨生者”的老把戏，开始另辟蹊径寻找新的游戏题材。如此大胆的选择让人不禁佩服Remedy制作组成员的胆识，这一举动也同时显示出制作组对其自身实力的自信。随着时间的推移，Remedy最新作《艾伦·韦克》的众多细节逐渐公之于众。游戏制作者更用一个人们闻所未闻的游戏类型——“心理动作惊悚游戏”来调足玩家的胃口。究竟这个全新的游戏会呈现出何种模样，下面就来为大家一一解读。



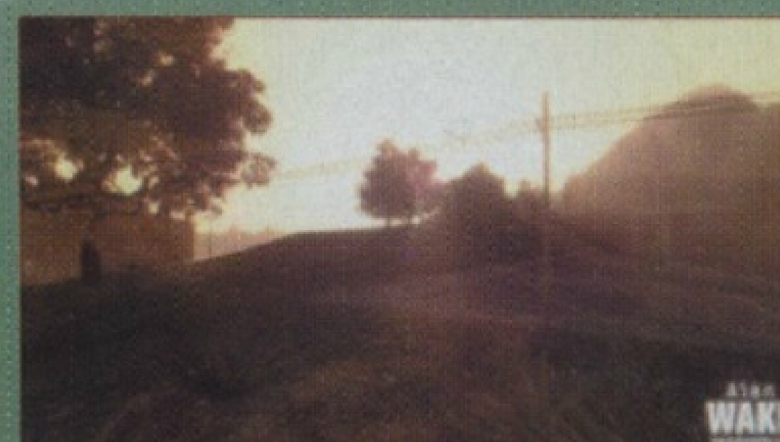
主角韦克同佩恩有些神似



日落黄昏的山间景色



艾伦·韦克忧郁的眼神



HDR效果般炫目的光芒

《艾伦·韦克》的剧本编写任务，依旧交给《英雄本色》的故事作者Sam Lake来担纲。在《英雄本色》系列的两部作品中，Sam Lake已展现出自己在剧情节奏方面出色的掌控能力，同时对人物性格的准确“拿捏”以及具有说服力的悬念设置更赢得广大玩家的一致赞赏。据Sam Lake介绍，《艾伦·韦克》的情节吸收了斯蒂芬·金小说和大卫·林奇电视剧《双峰》中的许多概念，游戏也将从纯动作类向悬疑惊悚方面靠拢。

游戏的主角艾伦·韦克是一位恐怖小说作家，其写作的灵感完全出自于夜晚困扰着他的无尽梦魇。某日，艾伦的未婚妻神秘失踪，这一打击彻底改变了作家的命运。在其后的一段时间内，往日里挥之不去的噩梦不再发生，由此导致的创作灵感匮乏使其写作生涯遇到了障碍。面对诸多不期而至的挫折，艾伦·韦克选择了逃避，孤身一人前往华盛顿市中小镇Pride Falls准备开始新的生活并在那里接受心理治疗。但是，在这个祥和宁静的小镇上，艾伦无意中发现了一位长相貌似其未婚妻的女子，同时一些恐怖场面又再次出现在他的睡梦之中。更为可怕的是，我们的主角开始发现自己梦中的情景正在逐一成为现

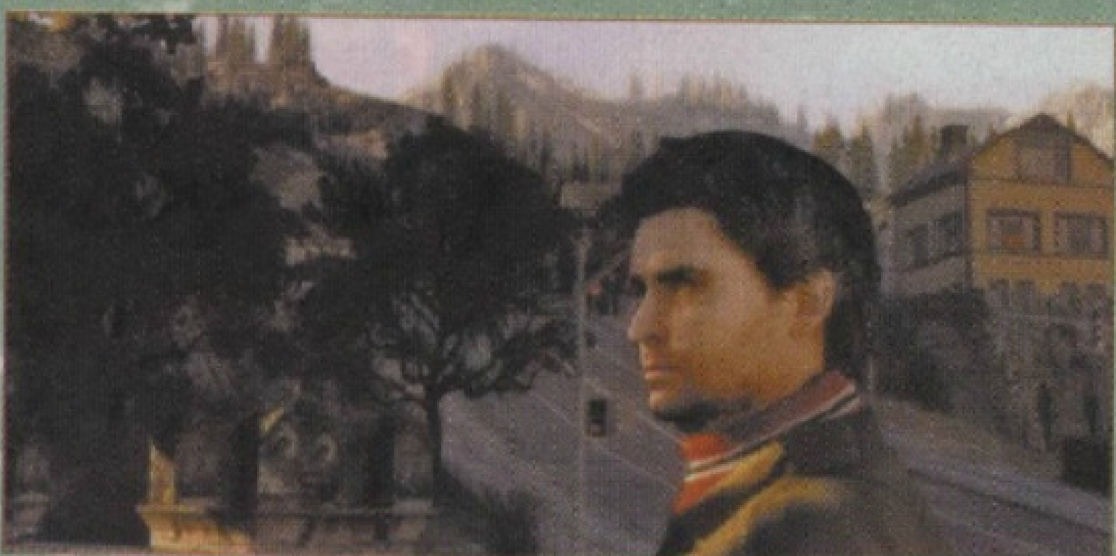


清晨安逸的小镇一角



通往灯塔唯一的一座木桥


停泊在码头准备出行的渔船


主角若有所思的行走在街头上


木亭中眺望远方的码头与高山


手持手枪紧握手电的艾伦·韦克

实，离奇的现象充斥于这座自己刚到不久的小镇上……

与《英雄本色》一条路杀到底的游戏内容不同，本作更偏重于人物之间的互动和在世界当中的冒险。同GTA系列一样，《艾伦·韦克》里特意为玩家创造了一座设施齐全的城镇Pride Falls。现实世界中功能不同的各种建筑物在这里都有体现，从加油站到商店、从警察局到医院，甚至人们居住的旅店及住宅也一个不落。除此之外，在这座约12 000人的城镇上，玩家还能遇见大量形形色色的NPC角色。与其中一部分重要人物对话，从他们口中获取信息，才能帮助我们的主角艾伦·韦克解开自己身上的诸多谜团。

和现实世界一样，这座虚拟城镇也有自己的时间概念。虽然，白天、黑夜的变化在其他游戏中早已有过先例，但是此前的游戏作品仅仅是依靠事先设定好的几段时间来敷衍了事，从清晨到中午、午后到黄昏、黄昏到夜晚，这中间的过渡基本没有，不禁让人觉得变化太过突兀，很不自然。而在《艾伦·韦克》里，画面中所反应的时间变化，完全是依靠强大的物理引擎来实现的。太阳东升西落带来的白昼与黑夜，天上飘动的云彩不时遮挡阳光带来的画面明暗变化，这中间不存在刻意的转变，不添加任何修饰，一切都显得真实且恰如其分。

Remedy小组好像对黑夜有一种特殊的情结，这一点从《英雄本色》里不是细雨朦朦，就是傍晚或深夜的世界设定便能看出端倪。到了《艾伦·韦克》中，这一现象大有愈演愈烈之势，虽然平静的小镇表面看上去阳光明媚，但是其中却隐藏着一股不为人知的黑暗势力。每当艾伦受到噩梦侵袭，醒来后便会发现Pride Falls小镇开始变得阴云密布，往日繁华的街道上也不见了行人的踪迹而显得萧索异常。小镇上不仅会发生落石袭击以及地震等灾害，同时经常在梦境中纠缠艾伦的一批黑衣人，现在也出没于街头巷尾之中。游戏里包含了许多惊悚恐怖成分，但游戏制作者一再强调本作并不是靠令人作呕的画面来吓唬玩家，而是更像《寂静岭》系列那样依靠人们对黑暗未知的恐惧本能来达到渲染气氛的目的。

面对敌人，我们的主人公当然不会选择坐以待毙，战斗自然成为本作中极为重要的一环。游戏公布的截图里，艾伦·韦克一手持枪一手紧握手电的造型，也反映出这款游戏的战斗并不仅局限于枪战那么简单。如同Infogrames的经典恐怖游戏《鬼屋魔影》，本作中玩家驱逐黑暗、消灭敌人的方法更多的是依靠光亮而不是子弹。除了手电筒之外，游戏中还设置了大量的光源可供玩家抵御敌人袭击时使用。便携式聚光灯、车头灯，甚至是点亮灯塔看上去都是不错的选择。另外，本作中还有很多车辆可供玩家驾驶，如此一来更大幅增强了游戏的娱乐性。虽然我们并不指望车辆种类能赶超GTA系列，但游戏首席制作人Petri Jarvilehto所说的"驾驶元素将成为这款游戏的重要组成部分"，已让人们对本作的驾驶内容满怀期待。

最后，不可不提的是这款游戏所采用的物理引擎Havok。在《半条命2》《帝国时代III》《超能特攻队》等游戏中，玩家已领略了该引擎所带来的真实物理反馈。在其帮助下，人物与物体的动态运动极其自然。而本作将进一步挖掘该引擎的内在潜力，甚至大风吹过，树叶纷纷落下的细节都将完全反映在游戏画面中。同时，图像上的动态光影变化也将提升到一个前所未有的高度。本作唯一让人略感遗憾的地方，就是依旧没有加入多人游戏模式。可能是游戏制作者认为只有单机模式，才能使玩家更专注地去体会游戏剧情的魅力。

对于这部作品，官方并没给出一个具体的上市时间。从现在公布的游戏开发进度来看，赶在年底上市可能会略显急促，同时也不符合Remedy的一贯风格。游戏最后的上市日期，很有可能定在2007年上半年的某一时间。当然，具体的日子还要根据制作情况来确定。毫无疑问，本作将成为一款重新定义恐怖游戏与动作游戏界线的作品，出众的品质也值得玩家期待。现在对大家来说，唯一要做的就是再耐心等待一段时间。



类　型：	即时战略
制　作：	Enlight Software/Infinite Interactive
发　行：	Enlight Software
上市日期：	2006年6月
推 荐 度：	★★★★


恶魔VS机甲，或者你可以称它们为“未来关公战秦琼”

人魔大战——《七王国——征服》
Seven Kingdoms：Conquest

■北京 黑石头

《七王国——征服》是我国香港游戏开发商及发行商Enlight，与澳大利亚的Infinite Interactive合作开发的一部即时战略游戏，但它并不是该系列的第一部作品。早在1997年，Enlight就发布了这个系列的第一作《七王国》（Seven Kingdoms），并在1999年发行了续作《七王国II——费坦之战》（Seven Kingdoms II：The Fryhtan Wars）。时隔7年，Enlight充满信心地向我们保证，这次的《七王国——征服》将是一部与之前完全不同的游戏。


恶魔的单位和建筑都充满了诡异气氛


这种机甲是不是很眼熟？没错，《星球大战》的影响力真是深入人心……

继承了《七王国》系列的传统剧情设置，《征服》的故事仍然发生在地球上。但这个地球的历史与我们的不同，它充满了奇幻的色彩——这就是《七王国》系列最引人注目的地方，让我们得以体验一个充满不同风味的人类文明史。

游戏伊始，一个埃及法老打开了通往地狱世界的传送门，令恶魔得以进入人类世界。埃及人竭尽全力将恶魔赶回了传送门里并将它们封印了起来，但每隔一千年，这扇门就会重新打开，恶魔也会再次归来。同样的，每次当恶魔之门打开时，它们也将面对一个完全不同的人类历史阶段，从古埃及时代、苏美尔人时代、希腊时代、诺曼人时代、撒克逊人时代等，直到更遥远的未来。此外，除了控制增加了大量奇幻色彩的7个不同时代的人类文明，玩家还有机会控制恶魔一方，在7个不同种族的恶魔中选择其一与人类作战。

不过作为系列最新作品却没有被命名为《七王国III》，Enlight和Infinite Interactive显然并不满足于制作一部新瓶装旧酒的作品。与传统即时战略游戏不同，游戏中玩家不需要指挥工人之类的单位进行资源采集。人类文明会随着时间的变迁获得资源，而且获得资源的速度会随着建筑的增加和领土的扩张而提高。与之相反，恶魔则可通过摧毁建筑来获得资源……当然这是指人类的建筑。人类建设，恶魔破坏，这就是游戏的基本设置。另一方面，《征服》中的魔法和技术是人类和恶魔双方通用的，基本上可分为生产技术、军事技术和间谍技术三大类。生产技术可提高生产效率，增加相关资源的自动增长速度；军事技术则是提高士兵的战斗力，包括近战、远程攻击、防护能力等；间谍技术则主要用于刺探情报、盗窃对方资源、伪装自身单位等。在《征服》中双方还拥有“英雄”的概念。人类的英雄是历史上的伟人们，而恶魔方则是强大的元素领主，他们都具有超强的战斗力和魔法。

在《征服》的开发过程中，Infinite Interactive负责游戏内容的设计，包括游戏创意、编程、关卡设计、AI、剧情、音乐等；而Enlight则负责提供开发引擎、图像模型、静态图片、艺术概念设计等。正因为Infinite Interactive之前曾有过包括《呼啸战神》系列在内的3部即时战略游戏的开发经验，本作才能在传统即时战略游戏设计概念的基础上做出如此多的革新，无论是数目庞大的种族（两大阵营各7个种族，总共14种势力）还是独特的经济系统，都使得《征服》在保留前代作品传统的基础上更具特色。相信预定今年年中上市的《七王国——征服》，会在市场上有不错的表现。

类　　型：军事·第一人称射击
制　　作：Electronic Arts
发　　行：Electronic Arts
上市日期：2006年第四季度
推 荐 度：★★★★☆


嘘～小点声，德国人就在下面


这真是一张典型的主角脸


看见臂章了吗？——"空中呼啸的鹰"


真希望我是在向上飞，而不是在向下降


空降兵并不少见的遭遇，这都计算在正常的人员消耗之中了

荣誉勋章——神兵空降
Medal of Honor：Airborne

■北京 Griffin

《荣誉勋章》系列历经数代，已树立了二战第一人称射击游戏经典的地位，可以说这一系列的每一作都能有所创新。虽然大背景总不外乎欧洲战场、非洲战场、太平洋战场，但每次的作品都能让玩家体验一些新的东西。本系列最新的作品《荣誉勋章——神兵空降》是从一个伞兵的角度去演绎二战，让玩家体验深入敌后、九死一生的空降战役。82空降师上等兵Boyd Travers很幸运，因为他有玩家的帮助，还可以回档，因此能活到战争结束。而真正的二战伞兵很少有这么幸运的。空降作战非常危险，尤其是二战期间的导航水平还不能确保空投的最大安全，再加上空降作战大多在敌后（正因为是敌后，所以才需要空降），一个伞兵要经历其他兵种无法想象的惊险。

《荣誉勋章——神兵空降》带给玩家的一个新鲜体验是，每次战役都是从空投开始。玩家扮演的Boyd Travers在进入战斗前先要选择从哪里开始跳伞，跳出舱门后还可控制降落伞调整方向，在空中鸟瞰一下战场格局，也可对后面的战斗有些帮助。这一步对Boyd Travers很重要，降落地点直接关系到完成任务的难度，有时候跳错了地方，可能一落地就被击毙。事实上，这也是二战伞兵常有的遭遇。玩家着陆后将看到一个逼真的二战场景，这不仅归功于游戏本身强大的引擎，还有开发者一贯追求的写实风格基调，所有游戏场景都是基于真实历史资料建立的。不仅是地理环境如此，游戏中的武器、服装等方面也得到了军事顾问Dale Dye上尉等专业人士的帮助。Dale Dye上尉作为《荣誉勋章》游戏的军事发言人，已为7部《荣誉勋章》游戏担任了军事技术顾问。有了他的帮助，才使得《荣誉勋章》系列能还原真实的二战战场。

《荣誉勋章——神兵空降》的战斗从西西里岛打到柏林，涵盖了大量的经典战役，在各个任务之间都有剧情联系，让整个过程成为一个有机的整体。《神兵空降》的结构十分开放，除了前面提到的可选择降落地点外，玩家还可在战斗前选择携带的武器类型和弹药数量。由于伞兵负重有严格限制，导致玩家不得不谨慎选择，而游戏的多样性也因此体现出来。为了不再让战争看起来是英雄一个人的事，《神兵空降》提供了最多4名玩家合作闯关的模式，这对于《荣誉勋章》这种以场景、剧情见长的第一人称射击游戏来说，是最好的多人游戏模式了。



《上古卷轴IV——湮没》初体验
The Elder Scrolls IV：Oblivion

■北京 蜀天婵

类　型：	角色扮演
制　作：	Bethesda Softworks
发　行：	Bethesda Softworks/2K Games

系统配置要求：

操作系统：Windows XP

CPU：P4 3GHz或同等级别

内存：1GB

显卡：GeForce 6800或X800以上

硬盘空间：4.6GB

推荐度：★★★★



你的冒险从一个类似监狱的地牢中开始。你本是一个囚犯，可国王坚信不疑地说你就是他的“梦中人”，你就是“The One”……如有雷同，纯属巧合

传统，传统很重要……

自打欧美三大RPG悉数气绝以来，《上古卷轴》系列可谓一支独秀了。如今它继续走着传统西式RPG的路子，并且越走越宽。从我们熟悉的《晨风》到现在的《湮没》，这个系列淋漓尽致地展现了西式RPG的精髓：高自由度、任务丰富、宠大的世界观，甚至是第一人称视角的操控方式等。同时，它能获得成功，还因为具有以下吸引人的特质：战斗即时化、动作化，追求一流的图像效果，有游戏机版（这点很重要，可以说《湮没》是以Xbox360平台为基础制作的，这一点下文将会详述）。无论如何，它推出后反响很好，而且称得上名利双收。就笔者的观点，总体来说，《湮没》是一款内外兼具的优秀作品，只不过在一些细节方面仍有瑕疵，其中有些地方相较于《晨风》而言甚至是退化。下面就让我们一一道来。

《上古卷轴》系列有个“传统”，那就是配置要求永远高于时代标准。想当年《晨风》扼杀了一大批所谓的“主流配置”。我可负责任地说，现在你的“主流配置”也只不过可流畅地在《晨风》中冒险而已……想要进入《湮没》，没有3GHz的CPU、1GB的内存和GeForce 6600GT以上的显卡，我想还是不要勉强了。哪怕是现在顶级的显卡，在高分辨率特效全开的状态下，帧数也达不到令人满意的水准——特别是在玩“火球大战”和被怪物围攻的情况下，看来只能等待下一代显卡来完成这个艰巨的任务了。也许这对于普通配置的玩家来说是一场灾难（GeForce 5700级别的显卡跑《湮没》，除了速度无法让人忍受，那画面效果也像在看枪版电影一样），但如果你有一块不错的显卡，当你逐步深入《湮没》的世界时，你会发现一切都是值得的。不同于《晨风》中好似被沙尘暴洗劫过的世界，《湮没》中的景色美得就像天堂一般。

美中不足的是游戏的远景表现，无论你把设置调得多高它看上去都是一片模糊，贴图质量明显下降。尤其忍受不了的是和近景形成的“鲜明的对比”，随着玩家的移动，不断即时长出的草将近景和远景割裂开，就好像一远一近两个世界一般。一般来说，这是游戏引擎的LoD（Low of Detail）功能在表现远景时自动降低模型精度和贴图所致，可说是《湮没》的LoD做得不甚理想，在开阔的场景中影响了场景的整体感觉。此外，游戏在稳定性上也有一些不尽人



刚出地牢给人一种豁然开朗的感觉：清丽的天空、茸茸的绿草、斑驳的石块……好一幅惬意的室外写生图



关闭远景显示后的效果，远方烟雾缭绕，给帝国城增添了几分神秘感



热爱冒险的RPG玩家对森林场景情有独钟，《湮没》中的森林没有让他们失望

意之处。如无法用“Alt+Tab”切出游戏，存盘或读取时有时会出错甚至死机，死机后有可能丢失存档等。原以为是自己电脑配置或系统的问题，但事实是不少玩家都出现了相同的症状，尤其是死机后丢失存档令人恼火。在Bethesda推出补丁以前，只好建议大家多用F5快速存盘，多存不同的档。

发完牢骚，我们说说游戏

秉承西式RPG一贯的“优点”，《湮没》也是一款分支任务为主、主线剧情为辅的游戏。一开始的几个主线仍然是让你去几个遥远的城市旅行，不过这次我们终于能以马代步，享受在草原中策马奔驰的乐趣了。马的价格不菲，就算是偷窃也要交纳处罚金；如果人品比较好的话，说不定能驯服传说中的独角兽……马上作战嘛？还是不要强人所难了。支线任务仍是你想象中的那么宠杂——而且有趣！“画中世界”的任务极棒，一定要做，而且那油画特效着实漂亮。另外，还有偷奶酪引老鼠、天上下“狗雨”（没错，是真的狗）之类的恶搞任务……慢慢逛吧，世界很大，我很渺小。

游戏中的城市风格迥异，尤其是中世纪风格的城堡，给人一种时光倒流、重返中古的感觉。等你荷包充实了、声名远播了，甚至可在城市里购买自己的房屋，用来存放你在冒险中得到的战利品或从别人家里顺手牵羊而来的脏物。更重要的是，你可随心所欲地布置你在《湮没》中的家，而且还不止一个。

说到城市就不得不说说NPC，这向来是西式RPG喜欢大做文章之处。什么每个NPC都具有不同的性格和行为啦，会因为玩家的声望和对其的好感度作出不同的反应啦，白天会出门，晚上会回家关门睡觉啦……制作组无非想给玩家营造一个更逼真的环境——不仅是景色，还有人。只可惜《湮没》里的NPC虽然达到了上述要求——他们甚至会自己采药炼金，养宠物乃至在宠物不听话时对它使用昏睡魔法。在游戏中观察这些人物维妙维肖的生活也的确是件有意思的事，只是……只是他们太少啦！偌大一个首都，街上行人寥寥无几，让人猜想是不是大多数居民也被暗杀了（毕竟连国王都不能幸免）。首都况且如此，其他城市就更显“荒凉”了。



精美绝伦的室内场景。壁画、壁炉、烛台、挂毯……营造出的中世纪氛围实在太美妙了


黄昏的城堡，油画般的古朴让你心醉

此外，令人不满的是NPC的对话系统跟《晨风》相比有所退化，不再是“关键字”式的对话方式了，而改成了简单的游戏机风格的对话，几乎没什么特色可言。

关于游戏机风格的设计

有关战斗，想必也是各位玩家关心的重点。作为一款RPG，《湮没》的战斗方式已相当动作化了，以至于有的玩家会问：“《湮没》能不能当一款动作游戏来玩？”我想也许可以吧，因为游戏中属性的作用不是那么重要，技能才是最关键的。《湮没》加入了格挡、闪避等动作要素，这令战术的变化更加多样化，至于打击感、流畅度之类来权衡动作游戏的标准就先不要套用好了。《湮没》中魔法的恢复速度比《晨风》快了许多，但初期法术威力不足、魔法快捷键太少却是法师型角色的心头大患，无奈之下先用“召唤骷髅”做挡箭牌吧。值得一提的是，游戏中主线任务的怪物等级，会随主角的等级提升而提高（很遗憾，NPC不是）。这一点对支线任务狂人来说可不是什么好消息，而且这样一来等级就摆在一个很尴尬的位置，有时你甚至会发现升级了之后做某些任务会很麻烦。同时技能的学习一定要跟上，否则会更麻烦……游戏的一些默认键位和快捷键的设置也不是很友好。谁会想到丢弃物品需要按住Shift键，而设置魔法快捷键需要打开法术界面再按住数字键不放？此外，装备界面很不直观，明显是照顾Xbox360的设计……物品显示也是静态的手绘图片，虽然古色古香，但未免有失真实了。

总之……

就如本文一开始所说，《湮没》是一款不可多得的RPG佳作，尤其是在这个传统RPG匮乏、ARPG泛滥的年代，它借助强劲引擎所展现的栩栩如生的游戏世界、新加入的动作要素和骑乘系统，都是玩家们喜闻乐见的。但毋庸置疑，《上古卷轴》系列仍有许多有待加强的地方，而它对游戏机平台作出的妥协多多少少有些令人失望。《湮没》目前获得的高评价不乏印象分和RPG Fans的感情因素在里面，笔者认为8.5分或许是个比较中肯的分数。最后罗嗦一句，今年还有《哥特Ⅲ》和《无冬之夜2》两款大作次第推出，相信我，这两者相对于其前作的改进丝毫不亚于《湮没》之于《晨风》。

上市游戏热报

■晶合实验室 Anna

游戏名称 英式橄榄球经理2005 Pro Rugby Manager 2005

类型：体育
制作／发行：Digital Jesters
上市日期：2006年3月19日
推荐度：75

游戏不错，可惜在国内受众太少。要知道，弄清橄榄球赛的规则并不是一件很容易的事情。



游戏名称 坎贝拉野外冒险 Cabelas Outdoor Adventures

类型：射击
制作／发行：Activision Value
上市日期：2006年3月19日
推荐度：70

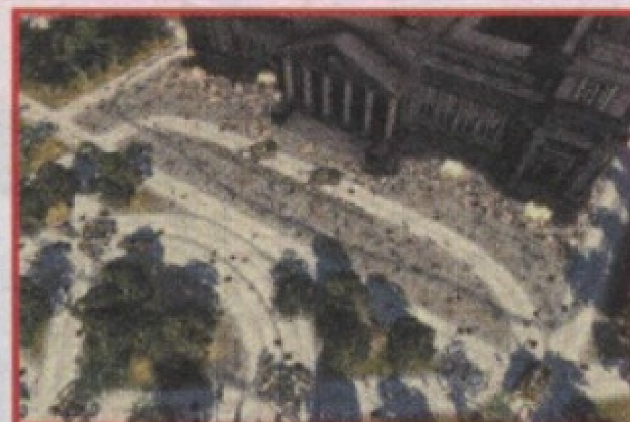
本作中有22种大小不一的兽类以及11种鱼类，画面和互动性比之前作均有所加强。新增的小地图，让玩家能更加方便地寻找猎物。



游戏名称 激战柏林 Mockba to Berlin

类型：策略
制作／发行：Monte Cristo/Atari
上市日期：2006年3月21日
推荐度：80

玩家将要挑战游戏中的三大战役20个单人任务。除单人模式外，还有征服、抢旗以及死斗3种多人游戏模式。



游戏名称 合金战士之特种部队 Chrome SpecForce

类型：动作
制作／发行：Topware Interactive
上市日期：2006年3月22日
推荐度：80

你可以把本作理解为一款反恐游戏，只不过时间是在未来——除了有你没见过的强大武器外，和其他同类游戏并无异处。



游戏名称 上古卷轴IV——湮没 The Elder Scrolls IV：Oblivion

类型：角色扮演
制作／发行：Bethesda Softworks
上市日期：2006年3月22日
推荐度：90

游戏在内容深度和多样性方面做得很不错，当然也会存在一些瑕疵。在本期的"游戏试炼场"中我们有详细介绍，在此不再赘述。



游戏名称 比利哈恰的大冒险 Billy Hatcher and the Giant Egg

类型：动作冒险
制作／发行：Sonic Team／Sega
上市日期：2006年3月29日
推荐度：75

这是一款融卡通风格、动作成分于一体的作品，不过你需要有一颗童心才能品出其中乐趣。



游戏名称 犯罪故事 Crime Stories

类型：冒险解谜
制作／发行：Artematica Entertainment
上市日期：2006年3月24日
推荐度：85

作为一款冒险解谜类的游戏，本作并没有刻意营造阴郁压抑的氛围，反而不时以幽默的言行点缀其间，不失为一款值得尝试的作品。



游戏名称 战争行为——严重叛国 Act of War：High Treason

类型：即时战略
制作／发行：Eugen Systems
上市日期：2006年3月24日
推荐度：85



本作是《战争行为》的资料片，最大的改进之处是加入了海战和雇佣兵。本作需要在原作的支持下才能运行。

上市游戏热报

游戏名称 欧洲之战——皇家空军 Battle of Europe

类型：模拟飞行　制作／发行：MAUS Software
上市日期：2006年3月28日　推荐度：80



笔者试玩了2关之后，可以很负责任地告诉读者：这不是一款《简氏》类的复杂飞行游戏……

游戏名称 炽天使——二战空骑兵 Blazing Angels Squadron of WW II

类型：模拟飞行　制作／发行：Ubi Soft Entertainment
上市日期：2006年3月29日　推荐度：85

笔者认为，与《欧洲之战——皇家空军》相比，本作的画面效果更为赏心悦目。



游戏名称 冠军足球经理2006 Championship Manager 2006

类型：体育　制作／发行：Eidos Interactive
上市日期：2006年3月30日　推荐度：85



本作采用了全新的Gameplan引擎，画面和游戏性都得到了很大提升。本作中加入了本赛季冬歇期转会信息，并且允许玩家与球员进行对话——无疑，这为你更好地鼓舞士气提供了很大帮助。

游戏名称 通灵神探 Daemonica

类型：冒险解谜　制作／发行：Meridian 4
上市日期：2006年3月30日　推荐度：80

试想一下，你和《见鬼2》里的舒淇一样有双阴阳眼，能够看到周围的鬼魂……好吧，至少用来破案还是会很有帮助的。



游戏名称 超级战士 UberSoldier

类型：射击　制作／发行：Burut Software
上市日期：2006年3月31日　推荐度：80



这回你要扮演的是失去了肉体、记忆的被改造人，你的目标就是向那个未经你许可就随意对你进行改造的科学狂人进行报复——或者，你也把他改造成你的样子……

游戏名称 古墓丽影——传奇 Tomb Raider：Legend

类型：动作　制作／发行：Crystal Dynamics
上市日期：2006年4月1日　推荐度：90

本代将回归该系列作品的原点，把场景重新拉回险恶的丛林、冰封的雪山、失落的古代遗迹以及许多出乎意料的场所，再次发挥劳拉的考古专长，并透过大幅改良强化的操控与视点控制系统，展现劳拉过人的功夫身手。



闲谈移植

——写在《生化危机4》PC版到来之前

■本刊游戏评论组 大嘴六一

2006年6月2日，是CAPCOM官方宣布的《生化危机4》PC移植版上市的日子，这是一款在去年被多个海外知名游戏媒体评选为年度最佳TV游戏的真正大作，移植的消息一经公布，立时引发无数玩家的关注。再加上早些日子的《鬼武者3》PC版与即将上市的《鬼泣3》特别版、《逆转裁判》等移植作品，CAPCOM俨然有要正式兼职成为PC游戏开发商的势头。2006年伊始，移植游戏的领域好一片热火朝天、欣欣向荣的局面。于是便有PC玩家感叹了："想当年，盼一款TV游戏大作的移植多辛苦啊，那真叫一个望穿秋水，空白了少年头。而今好了，移植大作滚滚而来，不是顶级的移植作品还懒得搭理呢！"不过这PC玩家一



《生化危机2XP纪念版》也在近期重新移植推出，但是除了Fans外无人关心

高兴，便有部分TV玩家不乐意，类似"CAPCOM穷疯了咋的？"这样的牢骚在各大游戏论坛里层出不穷，而这般情况，在当年《胜利十一人》(WE)或《真·三国无双3》PC版面世时也不鲜见。毫无疑问，移植游戏的确是个微妙的话题，而在咱们这个无论TV还是PC，99%的玩家都通过购买5块钱塑料圆盘或者宽带下载来享受单机游戏乐趣的所谓游戏市场，这个话题还尤其微妙。

我们所说的移植游戏，通常是指日本游戏厂商的作品，而大多数欧美厂商总是奉行着跨平台发售游戏的优良作风。尽管目前TV游戏占据全球游戏市场的主流，但是许多靠开发PC游戏起家的欧美厂商都不忘本，像《侠盗猎车手》《神鬼寓言》《光环》这样的作品，先行在游戏机上发售之后，都会逐个移植到PC平台上来，厂商们往往还会厚道地对游戏内容进行一部分强化，对于这些游戏，几乎没人去琢磨它们是属于TV游戏还是PC游戏。而日本游戏厂商则不一样，日本的PC游戏市场规模与TV游戏完全不可同日而语，在审查制度方面也要宽松得多，从PC游戏的原创性角度来看，几乎是以18禁的游戏占据主流。一部分重要的日本游戏厂商几乎完全忽略了PC平台，任天堂、SCE自然不用指望，典型的地主家没有余粮，奶水都只顾着喂自家孩子了（NGC、PS2）；SQEARE ENIX、NAMCO也极少有心考虑移植，SQEARE ENIX留给玩家尚有印象的移植游戏，还得排到上个世纪的《最终幻想》七八代；KONAMI、KOEI、CAPCOM、SEGA等就要厚道得多，近几年来，这几家公司的重头作品大多都有在PC平台上亮相，尽管比起家用机上的同名作品大多会晚出个两三年；而Falcom这样两个领域兼顾的就属于凤毛麟角了，而它在日本的游戏厂商中也算得上是一个异类。移植游戏是PC平台上日式游戏的顶梁柱，一直以来，欧美与日式游戏风格的争论基本可以等同于PC游戏与TV游戏的争论，而单从PC这个领域来看，便是移植游戏与PC欧美原创游戏之间的较劲。对于许多血统纯正的PC玩家来说，日式的移植游戏像是云游的和尚，今儿来本地化些香火钱，指不定明天就走了，这经念得好不好且不论，香火钱可不能给得太多。于是在早前些时候的PC游戏排行榜上，《最终幻想Ⅶ》《鬼武者》们哪怕在家用机上再风光无限，在这里也总得低《星际争霸》《反恐精英》一头。依在下看来，这都是"感情"二字给闹的，像早年间CAPCOM的《生化危机》、现在KONAMI的"实况足球"，都扎扎实实地在PC平台上建座庙子，慢慢地培养与玩家的感情。不夸张地说，PC玩家对这两个系列的感情丝毫不逊色于TV玩家，这庙里的香火自然也就供得旺盛。

说到"感情"二字，有极个别TV玩家尚有一番谬论，那就是看到TV平台上的大作移植到PC平台，就好比女朋友脚



踩了第二条船，"感情"上着实不能接受，故有类似前文所提"CAPCOM穷疯了咋的？"的牢骚。以《生化危机4》为例，这款游戏便可比作一绝色倾城的千金小姐，先被父亲大人宣布"我家女儿非NGC公子不嫁"（2004年，《生化危机4》开发初期被CAPCOM定为NGC独占游戏），结果没过三五月，眼见这NGC公子家道中落，CAPCOM便忙着为四小姐定了第二门亲，对象乃是身家殷实、财大气粗的PS2老爷（2004年底，CAPCOM宣布《生化危机4》PS2版开发中，将晚于NGC版大半年推出，此消息公布后引起哗然一片）。于是这PS2老爷的拥趸们便颇为得意了一阵。不料不到半年，CAPCOM又宣布为四小姐定了第三门亲事，这对象自然是外国来的PC先生。于是有第三者嗤笑道："看你们争来争去，结果出了个PC版！"这PS2先生的少数拥趸们便觉得受了伤害，在论坛上时有"CAPCOM穷疯了！""PC玩家不配玩生化4！"的惊人之语。实际上这"CAPCOM穷疯了"说得倒真没错，自从上个世纪90年代初



网游也将是今后日本厂商的重点研发对象（图中为《真·三国无双BB》）

CAPCOM的高层错误地决定投资地产业，导致CAPCOM一举背上上百亿日元的外债，几乎倾家荡产，连续10余年在财务账面上都不得翻身，若非如此，只怕也没有"生化4"的PS2版本。但国内有个别PS2玩家玩的也只是5块钱一张的塑料片，尚要指责CAPCOM，觉得别人"不配"云云，玩游戏玩到如此地步，就多少有些匪夷所思了。

其实用流行的话说，笔者算是个不折不扣的"卡饭"。CAPCOM近年在家用机上推出大量制作精良的游戏，《鬼泣3》《鬼武者3》《红侠乔伊》等作品都秉承了CAPCOM一贯博大精深的传统，相当具有可玩性，但遗憾的是销售量都没有达到CAPCOM预期的水平。直到2005年的财政结算，CAPCOM公司大撒网的方针初见成效，能做到扭亏为盈，这当中NGC、PS2两个版本的《生化危机4》总共在全球销量达到300万套，可谓是功不可没。鉴于早年间PC平台上《生化危机》系列也奠定有良好的基础，在此系列十周年之际，趁热打铁地在PC平台上推出两款作品，力争再收入一笔，也是顺理成章之事（另一款是《生化危机2 XP纪念版》）。同期公布的《鬼泣3》和《逆转裁判合辑》PC版也是同理，说是榨取剩余价值也好，说是炒冷饭也好，所谓"出不出在公司，买不买在玩家"，只要能为游戏公司带来收益，能让更多的人享受到这些佳作带来的乐趣，都是理所当然的大好事。



《生化危机4》移植后PC平台也拥有了此系列的所有四部正统作品

归根结底，"移植"行为的基础都是建立在"利益"二字上，不管是家用机之间的移植，还是家用机与PC平台的移植，不能带来利益的事情厂商肯定不会干。前面也提到过，大多数日本游戏厂商忽略PC平台的原因无非是日本的游戏产业几乎完全建立于家用游戏机的基础上，费力不讨好的事情没人会去干。而一些在欧美市场叫好又叫座的游戏作品方可得到迅速移植的机会（例如《寂静岭》《潜龙谍影》《生化危机》等），但具有开发这种作品实力的日本厂商不过寥寥数家而已。除此之外，PC平台与家用机操作介质的不同（手柄与键盘鼠标适合的游戏类型不同）、游戏类型对不同平台的适应程度也影响到日本厂商对PC平台的重视程度，例如KOEI，这是一家中国PC玩家非常推崇的游戏公司，KOEI不重视PC平台吗？不见得，《三国志》系列、《信长之野望》系列与《太阁立志传》系列的PC版每每是先于游戏机平台推出，而《真·三国无双》《战国无双》等系列在PC平台的推出KOEI就相当谨慎，到目前为止也只有一次尝试。能够让日本厂商的战略发生变化的，仍然只有"利益"，目前包括SQEARE ENIX、NAMCO这样的家用机死硬分子都吹响了进军PC网游领域的号角，不管游戏类型和操作介质是否会形成障碍，这些厂商都会努力去解决，其原因不言自明。

PC玩家中喜爱日式游戏的不在少数，而近年来TV大作的移植情况也十分令人欣喜。听闻国内某公司将代理引进《生化危机4》（为避免枪手嫌疑，笔者姑且不点其名），如果你喜欢这样的移植游戏，不妨考虑买一套正版以示支持，这可是游戏机玩家都享受不到的权利——让移植游戏来得更猛烈些吧！" P

盟军敢死队的「覆灭」

评 盟军敢死队——打击力量

■上海 善良的大灰狼



改变类型后的游戏玩法已经距离印象中的盟军敢死队很远了

《盟军敢死队——打击力量》是一款让人大失所望的游戏!

看到这样的评论，相信对于任何一位热爱《盟军敢死队》系列的玩家来说都是一个沉重的打击，或许我们应该用宽容的眼光来看待《盟军敢死队》此番的转型，从当今PC游戏流行趋势的发展去体会PyroStudios的开发动机，但对于单纯的玩家来说这有意义吗？在一款事实上并不好玩，并且与同期FPS游戏相比没有太多创新的作品面前，期待着《打击力量》能让人感受到"盟军"系列魅力精髓的玩家又怎么能不感到失望!

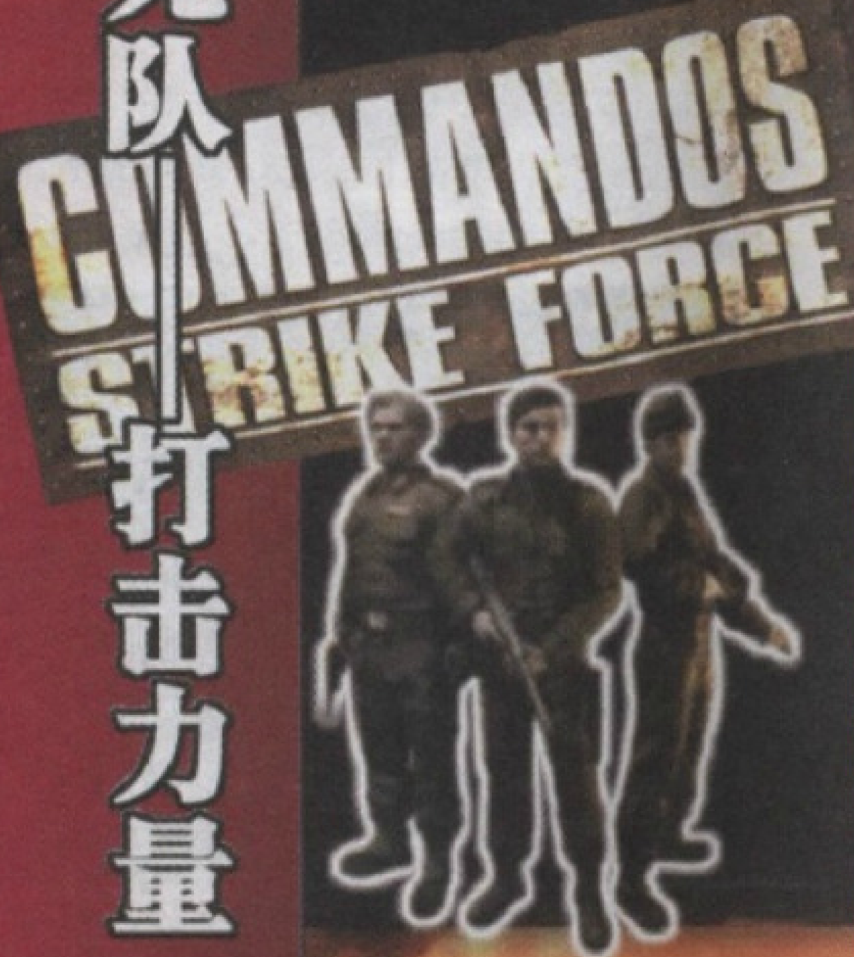
《盟军敢死队》的魅力何在?

很多玩家都把《盟军敢死队》前三代奉为绝对的经典，虽然事实上不是每个人都能完全打通这些游戏，但这并不妨碍玩家享受其乐趣。《盟军敢死队》的魅力何在？是因为二战题材的背景故事，还是逼真写实的人物设定，或者是难到变态的游戏关卡设计？答案其实只有一个：近乎完美的即时战术策略模拟。当玩家控制着多名敢死队员，根据他们的特长装备，在高难度的即时关卡任务中神不知鬼不觉干掉一个个敌人，并最终顺利完成任务时，那种酣畅淋漓的成就感足以让人不吝把溢美之词都投向PyroStudios。在《盟军敢死队》问世之前，从来没有哪款游戏能够带来这样的体验和惊喜。尽管来自西班牙的PyroStudios工作室在此之前从未制作过游戏，但《盟军敢死队》的成功却让它在一夜之间变成了蜚声国际的顶尖游戏开发商，其后推出的品质平平的即时战略试水之作《罗马执政官》也变得大卖特卖，而游戏发行商EIDOS更是借此声势冲天，在那个很多中国玩家还辨不清游戏开发商和发行商区别的年代，EIDOS发行的游戏几乎都成了玩家的热门选择。

《打击力量》的败笔何在?

也许PyroStudios的游戏设计师们并不想永远只有《盟军敢死队》一件黄袍加身。在尝试性推出《罗马执政官》进入RTS领域之后，或许是看到《荣誉勋章》《使命召唤》等二战题材射击游戏的空前热卖，激发了PyroStudios把《盟军敢死队》品牌向更多游戏领域扩展的野心；再或者是为了遵守《盟军敢死队》只有三部曲的承诺，但却又迫于市场压力不得不重新启用《盟军敢死队》品牌的苦衷——总之，在2006年3月，这款名叫《盟军敢死队——打击力量》的游戏问世了，但与之前我们所熟知的《盟军敢死队》游戏不同的是，它变成了一款团队射击游戏!


3D即时渲染的游戏过场动画相比同期的其他游戏并不逊色，不过依然不能够算作是卖点



从即时战术策略游戏变成团队射击游戏，表面看来或许只是游戏类型的转换，但核心的本质却是《盟军敢死队》系列独特游戏性的丢失。或许有人并不认同这样的观点，的确，在《打击力量》中我们依然可以切换第三人称来观察战场，可以分工合作，通过扮演不同的敢死队员来推动任务的进行。但问题是：这样的游戏真的具有策略性吗？策略游戏最大的魅力来自于通观全局之后进行的最优战术

组合思考，而即时制的加入则令这种思考决策的速度加快，也因此玩家更有临场感和代入感。但让人遗憾的是，当游戏的类型变成了射击之后，虽然策略的成分依然存在，但决胜的关键却变成了亲自开枪射击。游戏设计者不可能也无法提供更多思考机会给玩家，如此一来，游戏中的策略成分也就变得例行公事一般，既无乐趣，更无挑战。甚至无赖一点，只要玩家技巧娴熟、弹药足够，管他三七二十一，拿把大枪一样可以把敌人杀个干干净净。特别是当敌人AI低下、队友智商欠缺时，《打击力量》也就难免成为系列忠实玩家大失所望的作品。

换个角度看创新

作为玩家总是希望自己喜欢的游戏系列能够长盛不衰，尽管面对《打击力量》的转型感到遗憾，但不少玩家仍然冀望于从射击游戏的角度来评价游戏的创新元素。毕竟作为《盟军敢死队》的缔造者，PyroStudios是一家实力强劲的开发小组，虽然是初次开发射击类游戏，但《打击力量》的画面却丝毫不逊色于时下其他的二战射击游戏，凭借其特有的NOISE画面旧化特效，在开启之后整个游戏画面会显得非常陈旧，如同观看年代久远但却保存完好的历史影象资料一


狙击德国兵的画面，游戏已经彻头彻尾地变成了FPS游戏


依稀能够找到前作感觉的暗杀画面


只是如果不加以提醒，相信没有人会把它和盟军的大名联系起来

般，令游戏的拟真度大增，堪称一大亮点。与此同时，游戏的关卡任务也保持了前作严谨细腻的作风，不仅情节跌宕起伏，常常出现让人预想不到的情况，而且更讲究团队精神和技能配合度，颇具《潜龙谍影》等动作游戏的风范。

按常理而言，就射击游戏角度来看，《打击力量》应该是值得尝试的作品。不过令人惋惜的是，初入射击游戏领域的PyroStudios显然缺乏对于此领域玩家口味需求的理解。正因如此，本来最不该在射击游戏中出现的手感问题出现了，操作控制性的不佳不仅使得游戏的上手有些别扭，更会令游戏关卡任务的某些重要环节变得功败垂成（如飞刀射杀）。但最让人失望的还不是手感的问题。网络对战已经成为时下射击游戏的必须环节，《打击力量》在常规的团队战斗、死亡竞赛之外，还新加了破坏和邮差模式，但本应是《盟军敢死队》系列中最具吸引力的多人合作模式却没有加入，因此想和好友一起扮作敢死队员，合作闯关的愿望也就再度变得遥遥无期了。在现今二战题材射击游戏多得让人眼花缭乱之际，如果不是因为有《盟军敢死队》大名在前，还有多少人会对一款并无太多创新要素的射击游戏多加关注呢？这不能不说是一种悲哀。

赢了市场，输了玩家

全球电脑游戏市场的日渐萧条是不争的事实，如何到家用机市场分一杯羹是每家游戏公司都在考虑的课题，PyroStudios自然不能免俗。对于PC游戏玩家而言，在电脑上用键盘和鼠标进行完美精确的《盟军敢死队》操作早已得心应手，但如果把“盟军”系列的操作方式转移到家用游戏机上，并在只有游戏手柄的情况下来完成，却绝对是高难度的挑战。如要迎合家用机的特色，将键鼠改为游戏手柄操作是不可避免的，与其用游戏手柄勉为其难地进行即时战术控制，干脆将游戏类型直接改为在欧美最流行的射击类当然是最简单的。与PC版同期上市的PS2版《打击力量》似乎能够证明这个结论的正确性。

在开发商看来，也许游戏从来都不是一种艺术，而只是商品。为了迎合市场生存的需求，变革也就在所难免。对于PyroStudios、对于玩家来说，《盟军敢死队——打击力量》究竟应该获得怎样的评价，也许是每一个人都需要认真思考的问题。

良品 总评 7.2

从FPS游戏的角度来看，严谨细腻的关卡任务设计、创新的画面、NOISE旧化特效不失为本作的特色卖点

除了依然熟悉的《盟军敢死队》名称之外，本作早已是面目全非，昔日游戏特色不复存在

制作	Pyro Studios
发行	Eidos Interactive
载体	DVD×1
类型	射击
语言	英文
环境	Windows 2000/XP



根正苗红的黑帮生涯

评《教父》

■贵州 yago（本刊特约作者）

30多年前，有个叫玛里奥的意裔美国作家写了本小说叫《教父》，这位玛里奥可不是任天堂的那位矮胖的水管工大爷，不过他小说里描写的那些个黑手党内幕还真把美国人唬住了。好莱坞的腕儿爷们嗅到人气味立马贴了上去，派拉蒙公司根据小说制作拍摄的同名电影在1972年首映后轰动全球，那热闹劲简直不亚于今日的《黑客帝国》，当年的奥斯卡颁奖典礼上它独揽三项大奖。此后直到1979年，派拉蒙接着推出两部续作才完成《教父》三部曲。这个三部曲可是好莱坞史上最具收藏价值的经典影片之一，它在电影迷们心目中的地位就跟《雷神之锤》《最终幻想》在游戏圈中的威望差不多。近来电子艺界的老兄们从影视圈发掘游戏素材频频尝到甜头，继《荣誉勋章》《指环王》后，他们在惊喜中又找到了《教父》这座金矿。

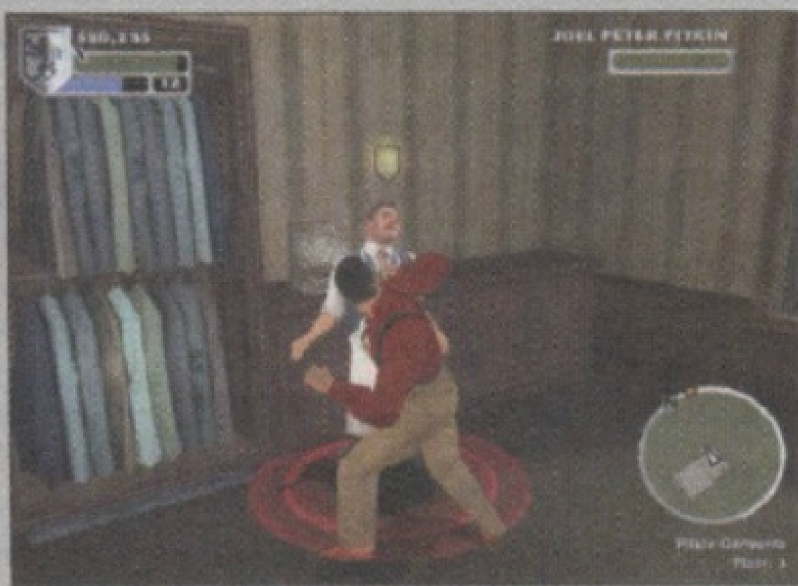


冲锋枪自动扫射

作为《教父》的忠实影迷，本人对电影三部曲基本上是烂熟于胸，因此我在体验完这款游戏之后对电子艺界的制作者们充满了钦佩之情，这大概是我所见过的最有独到创意同时也是最忠实的改编作品。小说和电影里的故事以纽约黑手党豪门科利昂家族的发展为主线索，但游戏制作者们却凭空杜撰了一位小说和电影里都不存在的主角，其父为老科利昂卖命死于帮派仇杀，其母含辛茹苦将主人公抚养大后趁老科利昂女儿婚礼的机会请求他照顾一下这个孩子。根据西西里黑手党的规矩，女儿婚礼上父亲不得拒绝客人提出的任何要求，于是这位小伙就这样加入科利昂家族开始了自己的黑帮生涯。

《教父》的背景是二战刚结束后40年代的纽约，那时候肮脏破旧的纽约分为五大街区，它们分别由五大黑手党家族控制，玩家就将在这五大家族的冲突中谋求自身发展。游戏地图的设定大量借鉴了GTA的特色，每个街区除大量商家店铺外还有警局、诊所、银行和黑市武器贩子，玩家也能购买房产供自己休息和存盘，街头也可以随意劫车。街区的规模和细节真实度都很出色，几乎所有店铺都有内室或楼上可供进入，不过室内场景的格局和车辆款式一样变化太少。游戏中进入任何室内场景玩家都不需要等待载入，这点非常值得表扬。本作中40年代的老爷车们跑得似乎太快了点，不知制作者们是否受到《极品飞车》的影响太多。驾驶要素比较简朴，主角不能在驾车同时开枪射击，以鼠标控制视角时也无法自由旋转到车后视角。特别荒唐的是，当你在公路上狂奔时只要狂按喇叭，前面的所有车辆全都会乖乖闪向两侧让道，这招在逃命时很管用，不过也让游戏的竞速部分难度骤减。

游戏主角的发展模式跟《侠盗猎车手》（GTA）和《四海兄弟》非常相似，即在一座动态发展高度自由的城市里借助暴力手段为自己谋财谋利。GTA系列的通病是主线情节太散，玩家大部分时间都消耗在诸多精彩有趣的分支要素上，《四海兄弟》的故事写得扣人心弦，可惜角色养成经营分量明显不足。相比之下，《教父》始终把自己嵌套在电影框架里没有过多越轨发挥。这样的嵌套虽然能最大限度利用电影的光环效应，但也容易让游戏自由度受到束缚，好在制作者们明智地选择了一条与电影相平行的路线来拓展自己的创意。主人公的个人发展一直紧随着科利昂家族的兴衰起伏，老科利昂遇刺、麦克



用拳头威逼店主

The Godfather

谈判桌上枪杀仇家、桑尼在收费站遭伏击、麦克接管家族辣手铲掉其他四大家族老大等事件主人公全都亲身参与其中，大多数时候主角还是行动的直接执行者。

电影里老科利昂的小儿子麦克要与仇家索伦佐和坏警官麦科拉斯基在小餐厅谈判，大哥桑尼命令打手头子克莱门扎派一名可靠的小弟抢先赶到餐厅将一把手枪藏到厕所抽水马桶后，后来麦克就用这把枪干掉了两个对手。电影里没有交待到底是谁放了这把枪，而游戏中我们的主人公就是完成藏枪任务的那位小弟，这样的例子在游戏里还有很多，全都是电影里大家耳熟能详的经典桥段，然而由玩家扮演主角以不同视角介入这些事件还真是别有一番新鲜感。除了为主角硬生生塞进一位女友佛兰基感觉比较画蛇添足外，游戏中的很多对白字句甚至某些场景的人物站位都完全忠实于电影，对于根本没看过电影就来玩游戏的朋友，你所享受到的乐趣实在是大打折扣。

玩家所做的一切都有明确的奋斗目标，那就是在黑手党权力职位的台阶上努力爬到更高位置，从最初的外围打手一路升到科利昂家族的唐，最后还要成为统辖整个纽约的唐。这点既完全符合电影的设定，同时也为游戏的自由结构开启了一扇方便之门。游戏中除蓝色主线任务外还有很多黄色的分支任务可由主角去执行，完成任务可提高尊敬值并为自己赚取更多金钱。尊敬值等同于RPG游戏中的人物经验值，也有级别设定，尊敬


炸毁敌对家族基地

值级别每提高一级可获得1点奖励点数用于提升主角的基础技能。尊敬值级别高到一定程度会带来家族职位的晋升，从而进一步提高收入，街道上的行人看到你都会纷纷点头打招呼表达敬意，去店里谈判索要保护费时店主也更容易折服于你的“人格魅力”，三言两语钞票入手。快速提升职位的另一个条件是为家族牟取更多的非法利润，无论去抢还是偷，家族成员们所做的一切勾当都必须上交一定提成。游戏里最盈利的买卖并不是抢货车砸银行，而是敲诈商家店铺勒索保护费。为了让店铺老板们每周向科利昂家族交纳保护费，主人公必须以多种方式向他们展示自己的过人武艺，而这种“谈判”也是很需要技巧的。虽然你可以揍对方或把人家推到墙上挥拳作势，但玩家必须慎重把握好尺度，恐吓对象有一个屈服值和一个失控值，对其威胁产生的效果超过屈服值后继续恐吓可以提高对方许诺的金额，不过如果你太贪心的话，一旦威胁效果越过失控值对方将不顾一切和你拼命，这样不但收不到保护费还会弄出人命。这个设定非常真实，同时也一针见血地点破了黑手党的发家绝招：利用暴力恐吓敲诈钱财。


飞奔在1945年的纽约


贿赂警察暂保平安

游戏中的枪械种类不多，但同时兼具自动瞄准和自由射击功能的双模式为战斗增添了不少乐趣，玩家如专修射击技能可利用手动控制瞄准敌人射击。本作有爆头设定，击中头部可当场毙命，否则在进攻敌对家族基地时子弹实在不够用。当使用双管霰弹枪和汤姆森冲锋枪攻击时，自动瞄准模式就很方便了，仓促遇敌情况下鼠标右键一摁锁定敌人后只管狂扫。靠墙掩蔽射击功能设计本意不错，但操作略嫌繁琐，加上敌人会灵活移动，用起来并不方便。在一些狭窄的特殊场景中，因为视角受限制的关系，战斗难度相当高，高级别敌人的霰弹枪和冲锋枪同样能在瞬间夺走主角性命，好在从诊所中复活只收费少量金钱，并不会没收身上武器装备。

《教父》归根到底是由电影改编而来，它的精彩完全源于游戏制作者们对银幕内容的拓展和丰富，这种风格独特的改编既保证了对电影原作的忠实，同时也最大限度地丰富了游戏娱乐性。试想一下如果玩家扮演麦克·科利昂在游戏里打家劫舍，那必然会严重破坏电影中的人物形象，影迷们的感情也会受到伤害，当初导演科波拉强烈抗议本电影改编游戏大概也是怀着这个担心吧？现在好了，电子艺界的新作打消了各位的顾虑，我们终于可以尽情体验原本只在电影里才有的那些场面。这款游戏的内容仅涵盖了电影三部曲的第一部，也许我们还可以等待根据第二部和第三部改编的游戏续作。P

精品 总评 8.4

大众软件游戏评分

☺ 忠于电影的同时不乏独特创意

☹ 本作在意识形态上比GTA等游戏并无进步

制作	电子艺界
发行	电子艺界
载体	DVD×1
类型	动作
语言	英文
环境	Windows 2000/XP

文化、包容性：7.0　上手精通：8.5　画面：9.0　音效：8.5　创新：7.5　剧情：8.5

盟军敢死队——打击力量

COMMANDOS STRIKE FORCE

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

早春季节，万物复苏，放眼望去生机勃勃。对于玩家来说，这也是令人振奋的季节，大作频发，续作不断。只是在振奋之余，又令人喟然长叹，慨当年立异标新之神曲，如今大都更弦易辙，陌如路人了。《雷神之锤4》不见了恢宏迷宫的挑战，沦落儿戏般的战斗；《彩虹六号——禁闭》放弃了战术策略的精神，跻身于FPS的俗流；《盟军敢死队——打击力量》不见了惊魂动魄的暗杀潜伏，而投身于硝烟战火之中……

良品 总评 7.2

制作	Pyro Studios
发行	Eidos Interactive
载体	DVD×1
类型	射击
语言	英文
环境	Windows 2000/XP

文化、包容性：8.5　上手精通：7.0　画面：8.5　音效：8.0　创新：5.0　剧情：7.5

配置要求
CPU：Pentium4 1.8GHz
内存：512MB
显卡：64MB以上显卡
硬盘：3.46GB

续作的意义在于传承和延续，前作深深的烙印使如此巨大的改变着实令人难以承受。本作的场景固然刻绘得逼真细腻，音乐也激荡人心，再加上角色独特的技能、隐秘行动与火爆激战交织的剧情，应该算是不错的游戏。但它却失去了“盟军”系列原有的精髓神韵，那种谨思慎行的筹谋，那种令人感动的孤胆精神——厚重的脚步声不会引起敌军的注意，敌人临死的呻吟声也不能引起同伴的警觉。倒在地上的尸体会凭空蒸发，玩家不用再去藏尸了。如此暗杀成为简单无聊的重复，在游戏中感觉不到生存的危机，成就感被大大消弱了。噫！这部“改道扬镳”的续作，再不是我们所熟悉的盟军了，它和《雷神之锤4》《彩虹六号——禁闭》一样，湮没在附和大众的俗流之中。

早春的季节，却是望不到希望的季节。如今的时代，已是看不到立异标新的时代！

注：以下攻略文中“★”为主线任务，按剧情依次

操作一览表

移动	前后左右	ASAD
	跑/走	左Shift
	下蹲/站立	C
	跳跃	空格
观看	上下左右	↑↓←→
	望远镜	鼠标右键
	第三人称视角	E
攻击	射击	鼠标左键
	切换武器	1
	下一武器	鼠标中轮下
	前一武器	鼠标中轮上
	填弹	R
其他	切换道具	2
	使用道具	左Alt
	动作	F
	切换队员	Tab
	地图	回车
	医药包	H
	任务目标	Q
	对话	鼠标中轮/F

触发；“☆”为支线任务，需玩家主动触发，是否完成不影响主线剧情。

“（）”内的数值代表完成任务可得到的积分，积分会影响到任务的评价星级。

第1关：潜入敌后（Behind Enemy Lines）

出场队员：狙击手

任务简报：德军占领了法国，所有希望都寄托在法国当地的反抗军和有限的盟军援助上，狙击手必须穿越德军的营地抵达空降地点，掩护空降部队着陆。

任务目标：

★渡过河流抵达前面的村庄（250）

★消灭纳粹士兵并解救被囚禁的战友（500）

★消灭所有纳粹士兵（500）

本关是教学关，在行动中训练玩家掌握基本的操作。任务开始狙击手躲在西边河岸的树林里，嘴里喃喃自语，提起老友间谍和贝雷帽（对于“盟军迷”来说是最熟悉不过的了，在本作中他们是铁三角组合，工兵和司机却不知跑哪里执行任务去了）。

穿过树林朝河岸移动，在左下角的雷达上出现两个绿色箭头，它们表示敌人的位置和朝向；颜色则表示敌人的警戒状态——绿色为普通警戒，黄色为怀疑警戒，红色为高级警戒，而蓝色箭头则表示当前盟军队员的状态。使用鼠标右键可切换至望远镜，用它观察远处的敌情。按C键下蹲，摸到火堆处扔飞刀将岸边的2名德兵杀掉，也可跑到德兵背后使用暗杀技能（F键）。将飞刀拾回来，跳入河中泅渡到东岸，沿河边朝南走还有两名德兵，注意在对岸的山坡上有名哨兵，避免引其注意。潜行过去将2名德兵干掉，在附近拿到一个药包，主角受伤的话按H键可疗伤，然后由桥根处的坡道跑到村庄外，抬头见天空月明如镜，将整座村庄镀了上一层银辉，正是夜寂杀人好时刻。

躲到箱子后看到村庄戒备森严，有3名反抗军的成员被关押到一幢小楼里，狙击手要想法子解救他们。先清掉村庄东边2名巡逻兵，由卡车后绕到北边的屋后，里面是草料仓库和牛舍，跑到牛舍的门前从锁孔往外偷窥（朝门的下端按F键），看到一名哨兵正背对站立，推门（朝门的上端按F键）跑到哨兵背后挥刀暗杀。那幢小楼前有3名德兵把守，直接进去有风险，而在楼梯上只有一名哨兵，远远地扔飞刀解决掉他，拾级而上进入小楼2层。在2层逛一圈毫无收获，找楼梯下去发现有德兵，站在楼梯上投刀杀掉。在1层的门口房间里找到那3名反抗军成员，他们被解救出来后拾取武器朝村庄外突围。此时狙击手躲在屋外楼梯的平台上，下面的反抗军已和德军交火，狙击手要利用他手中的狙击步枪来清理障碍。按1键将武器切换至狙击步枪，鼠标左键朝德兵开火，鼠标右键会出现瞄准镜，按住左Alt键可屏息瞄准，时间会变得缓慢，使射击的精确度大幅提升。将10余名德兵消灭后成功突围，狙击手从反抗军成员口中得知，德军不知如何知晓了盟军的行动并已在空降地点设伏，狙击手连忙和反抗军一道前去解救贝雷帽。



蹲下身形避开哨兵的视线



投飞刀杀掉牛舍门口的德兵



协助反抗军突围


贝雷帽放炸药将东边的大桥炸断

第2关：出卖（Betrayal）

出场队员：贝雷帽、狙击手

任务简报：从反抗军处得知，敌人掌握了盟军的进攻计划并在盟军空降地点设下陷阱，为了营救不知情的间谍老大和贝雷帽，狙击手赶到那里进行救援。

任务目标：

★掩护盟军的两次空降行动（500）

★进入棚屋掩护受伤的长官撤退（250）

★撤退到桥头并掩护队员抵达（250）

★清除掉桥头的德兵（250）

☆击毁所有探照灯使迫击炮停止攻击（500）

☆放置炸弹炸掉大桥（2/2）（500）

贝雷帽解决掉运输机上的德军间谍，刚降落到预定地点就遇到气喘吁吁跑来的反抗军成员，得知情况有变，此时数道探照灯光照得亮如白昼，山坡上的德军机枪手朝这边疯狂扫射。战斗开始时玩家可控制两名队员，按Tab可在贝雷帽和狙击手之间

切换。先控制小屋里的狙击手将南边山坡上的3盏探照灯打灭，再屏息瞄准射杀山坡上的一排德兵，重点是机枪手。切换回贝雷帽，按雷达上的箭头指示消灭近身的几名德兵，在屏幕左上方有数字显示，代表目前存活的盟军队员数量，如果队员伤亡过重会用红色表示，再有折损的话就会任务失败，因此必须保证一定数量队员存活，有人受伤的话要及时跑过去用药包救治。如果狙击手和贝雷帽受伤会被医疗兵拖到附近治疗，稍候片刻便又生龙活虎了。不久盟军的运输机进行两次空降行动，此时会有大群德兵蜂拥而来，围击毫无攻击力的伞兵，贝雷帽左突右杀应顾不暇，等两拨空降的盟军落地，贝雷帽要保护一名受伤的长官撤离，跑到田地里的石块旁防守，直到长官在队友的搀扶下离开，随后德军往田地里开过来一辆装甲车，切换至狙击手射杀装甲车顶部的机枪手。

队伍开始朝地图西方的桥头撤离，而东边德军会在装甲车的掩护下沿途追杀，在桥西的公路上还会有大队德军阻截，贝雷帽等人立即陷入德军夹击。此时切换至狙击手，到椅子上拿弹药后跑到西侧的小窗前，先射杀装甲车上的机枪手，再逐个清理桥面上的德兵。再切换至贝雷帽到箱子上拿药包并补满弹药，冲到桥上杀光德兵，顺手在桥两侧的护栏上放两包炸药，轰隆巨响中大桥被炸断，盟军士兵再无后顾之忧。接下来对付桥西公路上的德兵，他们会源源不断地由西边增援过来，这里是不能硬拼的。先用机枪消灭近处的几个，让贝雷帽由公路一侧的树丛摸过去，由侧面朝进攻的德兵放冷枪，然后抵达那辆装甲车右方，举枪将上面的机枪手干掉，这时间谍驾驶一辆军用卡车横冲直撞，将路口的德兵清扫干净。

间谍、贝雷帽和狙击手会合后，探讨进攻计划出现的变故，判定是盟军内部出现叛徒，贝雷帽甚至对间谍都产生了怀疑。为了调查真相，间谍决定与当地的反抗军取得联系。

第3关：叛国者（A Traitor）

出场队员： 间谍

任务简报： 为了调查叛国者的真相，打击力量小组必须想办法与法国反抗军方面取得联系，为此间谍将大显身手，避免引起德军的骚乱。而其他队员则留守片刻，等候新的消息传达。

任务目标：

★前往通信站联系反抗军的帕斯卡（250）

★在卡车和高射炮上放置炸弹（5/5）（500）

☆杀掉纳粹士兵并换上他的制服（250）



潜入通信站杀掉屋里的两名鬼子



潜行至高射炮处放置炸药

☆杀掉纳粹士兵而不引起其他敌人的注意（250）

☆寻找高军阶的制服进行伪装（250）

☆通过德军的哨卡而不被发现（250）

☆任务完成于隐秘行动之中（500）

任务开始有几辆军用卡车驶过路口，间谍让贝雷帽和狙击手在原地守候，自已一人前往前面德军控制的村庄与反抗军取得联系，并调查那几辆卡车的情况。沿公路往南走到路口，避开几名德兵的视线，由左边的树丛穿过去，沿路往东走遇到一名在树下小解的德兵，用手中的钢丝勒死他，对着尸体按F键扒下制服，再按2键将道具切换至制服，按左Alt键穿上它。由于德兵制服的等级较低，距离德兵太近的话会很快看出破绽，而高级军官的洞察力更能使间谍立即暴露身份，因此行动中要尽量收集高级别军官的制服，才会在德军的营地中畅行无阻。

继续往东走是一座小桥，趁桥面的德兵往远处走，出手将桥头的哨兵杀掉，再跟过桥面杀另一个。过桥后看到一名军官正用望远镜朝村庄望去，由背后杀掉他换上军官制服。往前走到一间棚屋外，从箱子上拿到防



毒面具和5颗毒气弹，毒气弹一般在敌人密集的地方使用，是消灭大批鬼子的利器，防毒面具的作用不大，一般扔毒气弹时快速闪开就没事，除非想趁毒烟扒敌人制服才需戴上。棚屋里的军官和外面的巡逻兵随便杀不杀都行，高兴的话不妨扔颗毒气弹让他们尝尝鲜。



间谍清理掉卡车附近的德兵

往前抵达村庄外的哨卡，那里有3名哨兵守卫，远处基地工事里的观察员正用望远镜看着这边，因此应避免与之正面冲突，左边的树丛里有条小路可绕过哨卡。进入村庄往东边小屋摸过去，那里便是要找的通信站，屋前站着一名军官，将道具切至硬币扔出去，等军官的视线被调开时闪到他身后下手。绕到小屋的北边找到一道门，由锁孔朝屋里窥视，看到里面有军官和德兵各一，等德兵背对时推门进入下手，再跑到军官身后杀掉他。与屋里的帕斯卡对话，得知德军全盘知悉盟军的空降计划，正用卡车调运高射炮进行空中防御，接下来间谍要前往德军基地破坏空防设施。

离开小屋朝南边的树林行进，避开2名拿手电筒乱逛的德兵，沿山坡朝地图西南边绕过去，基地里的德兵固然密集，但都有空隙可钻，有兴致的话可下山逐个暗杀，也可在密集处扔毒气弹，不过会触发警报。“盟军”系列的传统是潜伏暗杀和兵不血刃，尽管杀敌数会影响到评价的星级，但笔者并不建议这么做。绕到地图的西南角会看到2门高射炮，避开德兵视线摸过去放炸药，剩下的3辆卡车朝东一字排开，利用车厢的掩护行进，在每辆卡车头部安放炸药，放完5包炸药后间谍站起身形，旁若无人地踏步离开，身后轰隆巨响火光连天，基地里的德军焦头烂额乱成一团。

第4关：在敌人鼻子底下（Under Their Noses）

出场队员：间谍、狙击手

任务简报：事情总是出人意料，有几名队员在空降时偏离了会合地点，被德兵抓获并押上前往德国柏林的车队，打击力量小组决定在路上伏击这个车队，将战友从困境中解救出来。

任务目标：

★警报不能被触发（500）

★消灭敌人并打开卡车的后厢护栏（3/3）（500）

★保护战俘撤退到路口直到接应车辆抵达（250）

大雨倾盆中，间谍在公路上拦住德军车队，而此时狙击手正埋伏在一间小木屋里观注着一切。间谍开始清理第1辆卡车附近的两名德兵，在公路北侧的山坡上一名军官正站在石头上朝公路上了望，切换到狙击手将他射杀，再切换回间谍将后面两辆卡车附近的德兵清掉。在车队尾部有一辆装甲车，那里有名军官和4名德兵，先不要招惹他们。间谍沿一侧的山坡上去，在树林的一条小道上有名军官，由左侧穿树林抄到他身后出手勒死他，换



用MP40射杀装甲车旁的一群德兵

上军官制服并拾起地上的MP40冲锋枪。沿树林跑到公路西端，此时已绕到那辆装甲车的后面，走到那群德兵身后用MP40将他们和那个军官一起射杀，这样整个地图上就没有德兵了。将每辆卡车的后厢挡板放下来，率领6名盟军战士跑到东边路口等候，不久接应的卡车由尽头开过来，战士们全部上车撤离，任务完成。

第5关：反抗军（Resistance）

出场队员：间谍

任务简报：德军的第12装甲师正朝彼德镇挺进，如果他们抵达目的地，将对盟军的反攻计划形成巨大的阻碍，因此打击力量小组必须要拖延他们的进程，破坏他们的装备，使盟军受到的压力减到最小。

任务目标：

★到城镇中心解救医院里的法国医生（500）

★到火车站的军械库偷一辆装满炸药的卡车（500）

★刺杀德军长官（500）

★逃回反抗军总部（250）

☆关闭城镇中心的发电机（2/2）（250）

☆使用计谋瓦解驻军的防守（1000）


解决庭院里的盖世太保



杀掉军官拿到一份公文

☆关闭铁路的轨道控制开关(250)

☆关闭铁路控制电路(250)

☆解除娱乐区的警报系统(500)

这是笔者认为最精彩的一关，间谍有大量任务可做。任务开始时在小镇外围农户的一间地下室，这里是反抗军的总部。盟军战士亚历山大的伤势非常严重，如不赶快找医生的话会很快死掉，间谍决定前往镇上的医院寻找医生。与反抗军队员交谈还会接到其他主线任务，其中一件是要前往敌人军械库盗取爆破材料，用来摧毁德军核武工厂，军械库位于小镇北方的火车站附近，在那里可顺道完成破坏德军运输线的任务；另一件是前往娱乐区刺杀德国将军，他经常前往一家妓院寻欢留宿。离开地下室到楼上找名队员交谈，他提醒间谍要先破坏德军兵营里的发电机，这样德军的探照灯便不能工作，如同弄瞎了德军的眼睛一般，潜入和渗透就轻松多了。

离开反抗军总部沿小巷前行，清理沿途的几名德兵后朝地图北边的德军兵营走去，那里是座有塔楼的庭院，院子里有名盖世太保和两名德兵看守，头顶的天桥过道上还有两名巡逻兵，守卫很是森严，不要由正门进去。沿小巷往西边走，那里是前往医院广场的方向，不用走到头，在右侧找到一道小门进入兵营大楼的走廊里。杀掉走廊里的德兵，进入右边的储物间找到5枚毒气弹和防毒面具。沿走廊进入一间屋子杀掉一名军官，这间屋子直接通往庭院，两侧的门分别通往寝室和塔楼，先往右边的塔楼走，沿楼梯爬到顶端杀掉天桥上的两名巡逻兵，再沿楼梯到地下室杀掉一名德兵，将里面的两台发电机破坏。接着前往兵营寝室，寝室的两道门反锁住不能进去，沿楼梯跑到楼上，在走廊尽头的桌前用无声手枪杀掉一名军官，换上制服到一侧房间里找到一条排烟道，将毒气弹扔到下面的兵营寝室，里面的大群德兵被毒死。最后来到庭院清理两名德兵和喷泉旁的那名盖世太保，换上他的黑色制服，这样就不会被一般的德兵识破身份了。

在兵营庭院的北边有条胡同，穿过去直接到达火车站，火车站东南边的建筑便是军械库，建议先完成破坏铁路线的任务。由前面的阶梯下去再往左绕，在铁道边有一间小屋，进去杀掉德兵和军官，再将屋里的一支拉杆破坏。出来前往站台候车室，由西边的门进去上楼梯到2层，穿过两个房间到达控制室，杀掉一名军官将控制柜破坏，这样便完成破坏德军运输线的任务了。候车室的大楼有条过桥直接通往军械库，上面还有名军官在吸烟，进入军械库大楼后先到办公室去一趟，杀掉里面的军官，从桌上拿到一张公文，是调拨军用物资的许可证，带着它沿着仓库的楼梯跑到1层，与卡车旁的低级军官对话并将那张公文给他看，他会同意将卡车开走，如果间谍身上没有公文会触发警报，也可强夺卡车逃走。将卡车开到车站外交给守候的反抗军成员，此任务完成。



贝雷帽率队清理码头上的德兵


狙击手消灭窗口的机枪手

返回到镇上前往地图西北边的医院，在1层的病房搜索一下可找到药包，上到3层杀掉走廊里的德兵和盖世太保，到房间里与那名医生会面，他会同意随间谍离开，不过要从后门的小巷逃离。在离开医院的路上间谍要将走廊、房间和巷道里的德兵都清理干净，医生才会乖乖地前进，最后抵达城镇外围的反抗军基地，完成任务。

最后前往娱乐区刺杀德国将军，娱乐区的入口在医院前的救护车旁边，那道铁栅门就是了。铁门从外面打不开，需由旁边的楼里绕到门里。沿胡同和地下隧道穿过去来到笑语欢声的妓院附近。先清理掉木屋附近的3名德兵，在屋子里找到毒气弹。在进入妓院前要先往地图南边广场附近解除警报装置，为刺杀之后的撤退做好准备。前往广场时要小心街道上的盖世太保，在被他识破身份前晃到安全地带直至他离开，接着清除城墙楼梯上的德兵，进入上方的警卫室杀掉



射杀乘小船逃跑的德国军官

军官和窗口拿望远镜的德兵，将墙上的警报装置破坏掉。返回街道避开盖世太保的目光往北走，由楼梯直接到2层的茶座，大群德兵在喝酒聊天，里面的美女们四处游走揽客，在经过大厅时还会遇到盖世太保，间谍步伐矫健地迅速跑上3层。由锁孔调查房间，发现那名将军正在房间与美女喝酒作乐，开门进去用无声手枪或钢丝解决掉他，只是美女的尖叫声会惊动楼下的敌人，大群的德兵围堵在外面的走廊和楼梯上，间谍从窗户跳到外面的屋顶，再由下方的帐篷跳落街道，沿来时的胡同回到隧道，最后从容不迫地穿过城镇返回反抗军总部，任务结束。

第6关：冰天雪地

《A Cold Reception》

出场队员： 间谍、贝雷帽、狙击手

任务简报： 德军在挪威的雪山里修建了一座秘密核武器研究工厂，希望能赢得核武竞赛的胜利，打击力量小组乘小船潜入这一区域，准备协助挪威反抗军不惜一切代价，摧毁这座秘密工厂。

任务目标：

★清理码头的德兵（1000）

★清理岸边德军所控制的农场（250）

★清除检查哨卡的障碍（250）

★清除桥上的德兵（250）

☆杀掉要乘船逃跑的德国军官（500）

☆在军舰上放置炸药（500）

反抗军将运载炸药的船开到码头靠岸，被据守的德军看出破绽，战斗一触即发。任务开始后狙击手躲在货船上层的驾驶室里，贝雷帽则与反抗军成员一道与岸上的德兵交火，控制贝雷帽将10余名德兵杀掉，期间会有反抗军受伤，到船上拿药包救治。率领反抗军朝山坡上进攻，此时会有大队德兵由山上冲下来，切换至狙击



暗杀检查站里的德兵



乘橡皮艇前去炸毁军舰

手，将山腰木屋窗口的机枪手杀掉，随后跟着反抗军攻过去。往前是德军的兵营，在路旁的木屋处有六七名德兵埋伏在阳台，先清掉近身的几名德兵，贝雷帽由屋后绕过去扔一颗手雷炸死阳台上的鬼子，守在阳台上待命。稍后会得到德国军官要乘岸边小船逃跑的信息，大群德兵从下面的兵营涌出来，保护那名将军上小船。此时贝雷帽蹲到阳台上朝岸边扔手雷，运气好的话会将跑动的将军炸死；若将军登上小船开始逃走，则切换至狙击手将他一弹击杀。

杀掉德国将军后战斗告一段落，间谍老大出场，接下来要为炸药寻找运输工具，间谍决定和狙击手一道去对岸的农场碰碰运气。两人乘坐橡皮艇来到对岸，沿斜坡爬上去便可望见农场的大院，间谍绕进院子暗杀里面的3名德兵，或者让狙击手跑到附近的山坡上逐个射杀，接着再将院内2间小屋里的鬼子杀掉，间谍换上军官制服。对岸的反抗军将炸药用小船运送到农场，再将炸药装上卡车，车队在贝雷帽的护送下沿公路行驶。在公路上有个德军检查站，而在河对岸还有间小屋，里面的军官正用望远镜观察检查站的动静，派间谍和狙击手乘橡皮艇到对岸山顶的小屋杀掉军官和德兵，或者让狙击手爬到山丘上远程射杀对岸小屋的军官。接着间谍沿公路接近检查站，由岸边绕到围栏里边，进入岸边的小屋杀掉里面的军官，这里是个弹药补给处，还有药包可拿，接着清掉岸边的4名德兵，跑到检查站将公路上的横杆升起，再到一侧实施暗杀手段撂倒四五名鬼子，在掩体后的3名德兵可扔毒气弹消灭，也可用狙击手射杀。将检查站和岸边的德兵清




狙击手摸上码头清理鬼子


间谍潜入别墅刺杀军官


德兵由大桥两侧的便道偷袭

光后，车队顺利通过这里。

前方是一座桥梁，派间谍清理桥面上的哨兵和机枪手，还有一名军官用望远镜朝河面了望，摸到背后放倒他，再前往河对岸的小屋旁杀掉3名德兵，屋里的低级军官暂时不用动，因为杀了他关卡便会结束，下面还有支线要做。切换至狙击手，让他跑到桥头的山坡上，杀掉大桥右边军舰甲板上的军官，再射杀对面河岸浅滩处烤火的3名哨兵，这样沿河的障碍清除了，派一名队员跑回去开橡皮艇，驶到军舰一侧放炸药，轰隆巨响，军舰便在滚滚浓烟中沉入水中。最后跑到木屋杀掉德国军官，车队顺利通过大桥，任务完成！

第7关：猫眼（Cat's Eyes）

出场队员：间谍、贝雷帽、狙击手

任务简报：运载炸药的卡车已上路，但在前方有一座被德军控制的城镇，必须在卡车到来之前夺取这座城镇的控制权。

任务目标：

★不能触发警报（500）

★消灭码头附近的德兵（4/4）（500）

★狙击手前往城堡的顶层（250）

★在桥上放置炸药（250）

★找到电台呼叫车队的奥布莱恩（250）

★消灭桥头的机枪手（2/2）（250）

★清除通信站的敌人并营救出间谍（500）

☆杀掉德国军官（1000）

任务开始时狙击手持飞刀上岸，杀掉码头处的4名德兵，再沿一侧的斜坡跑上去，杀掉屋前的哨兵，进入楼里清掉楼梯上的德兵，一路杀上去进入阁楼，再沿斜坡和楼梯爬到塔楼最顶端的窗口埋伏好，用手电筒给河里的间谍打出信号。

切换到间谍，驾驶橡皮艇由码头靠岸，潜入小镇时会触发德国军官乘车回到小镇别墅的剧情。间谍行走时要小心，尽量走在阴影和灯光昏暗处，杀掉德兵换士兵制服，在小镇中部还能找到低级军官的制服。在小镇中部偏西北有一座带花园的别墅，那里就是军官居住的地方。摸进走廊清掉两名德兵，进入2层的房间杀掉军官换上制服。接着前往大桥附近，在桥西边有两幢小楼，第1幢里没有德兵，可补给弹药，第2幢则是通信站。先由桥南边找阶梯下去，跑到桥根放好炸药，再往通信站的小楼清掉德兵，利用2层房间的电台呼叫反抗军车队，车队由对岸朝小镇展开冲锋，而此时有大队德兵涌入小楼将间谍困在房间里面。切换至塔楼顶部的狙击手，让他射杀桥头两侧的机枪手，再切换至车队的贝雷帽，冲到小镇里清掉涌来的德兵，跑入那幢小楼清理里面的德兵，解救出房间里的间谍，任务结束。

第8关：白杨战场（White Alamo）

出场队员：贝雷帽、狙击手

任务简报：德军据守的城镇终于被穿越，但有一支装甲部队正在接近小镇，接下来要让狙击手和贝雷帽来防御这片区域，不要让德军穿过这座大桥，一旦被他们越过大桥，之前的一切努力都会化为乌有。

任务目标：

★保持对城镇的控制权（1000）

★击退敌军的第1波进攻（250）

★破坏敌人的装甲车（2/2）（500）

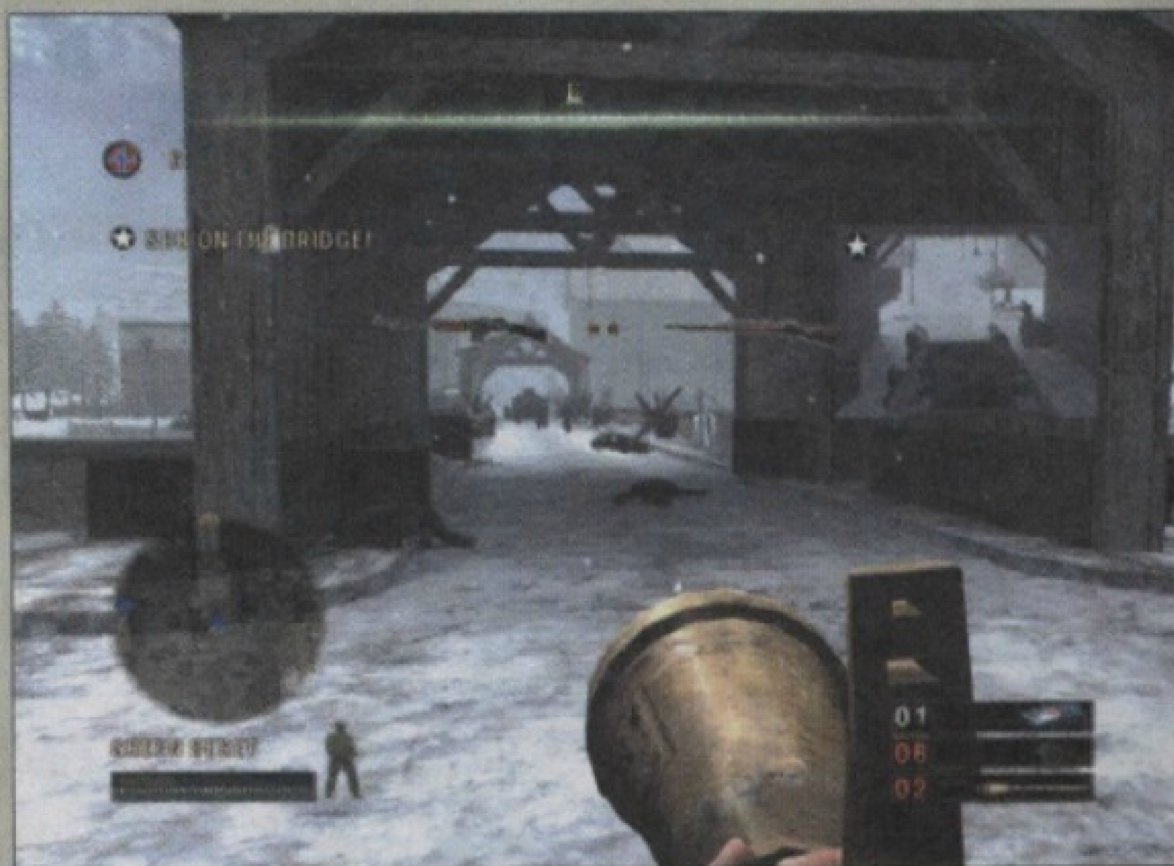
☆杀掉6名敌人的迫击炮观察员（6/6）（500）

☆消灭SDK装甲车及其周围士兵（250）

☆消灭SDK装甲车里的机枪手（500）

☆击退进犯的船只（3/3）（500）

攻夺小镇的控制权后，德军对小镇展开反扑，战斗的重点是大桥的夺取。任务开始后大群德兵由桥面攻过来，不用忙于应战，派狙击手跑到楼顶的窗口待命，贝雷帽则跑到南边的小楼里拿榴弹炮和反装甲地雷，顺道跑到救护车旁拿满药包，然后跑到桥头一侧守候。桥面上的德兵会被反抗军的机枪手阻击，贝雷帽照应一下他们的负伤情况，及时过去治疗就行了，他的主要任务是清理沿大桥两侧便道上的德兵，清完一侧再跑到另一侧。不久就击退敌人的第1波进攻，


敌人的装甲车开过来了，榴弹炮伺候

桥面上残余的德兵仓皇撤退，这时不要迟疑，立即跟上去，在快到达对岸时迅速朝桥面上扔反装甲地雷，拉开距离扔2颗，然后跑回楼里再拿，在敌人的再次冲锋之前能扔4～6颗，这是为后面的战斗打伏笔，完成这个操作就成功在望了。

敌人再次沿大桥发动冲锋，贝雷帽仍然充当医疗兵的角色，并随时清理桥两侧的德兵。敌人会在对岸用迫击炮朝镇里轰炸，切换到狙击手寻找敌观察员的所在，将他们逐个射杀，观察员在战斗期间总共出现6个。不久大桥上出现一辆SDK装甲车，用狙击手将顶部的机枪手射杀，装甲车随后会被桥上的反装甲地雷炸掉。敌人的数次冲锋失败后，开始改变进攻策略。桥面上仍然持续进攻，另有3批德兵由对岸乘坐小船朝码头开过来，此时将狙击手从楼上调到桥头，替换贝雷帽的位置随时治疗伤员，而贝雷帽则跑到码头去阻击偷袭的德兵。对付船上的德兵可远程射杀上面的机枪手，这样他们便没有了攻击能力，再在临近时用榴弹炮轰击，或者守在岸边，在他们往岸上爬时逐个杀掉。粉碎了德军的偷袭计划后，他们加强了对大桥的进攻，并增派了2辆装甲车。贝雷帽返回桥头防守，不必担心装甲车，它们会被早期放置的地雷炸成废铁，最后清掉攻到桥头的残兵，任务完成。


清扫进犯码头的德兵


一名苏联士兵在与德兵搏斗


在下水道里找到一份秘密文件

第9关：被捕 (Trapped)

出场队员：间谍

任务简报：德军掠夺了一件极其珍贵的文物并打算将它运回柏林，打击力量小组必须潜入德军的总部，不惜一切代价夺回这件文物，以免永远地落入敌人手中。


间谍潜入德军总部大院

任务目标：

★潜入德军总部的大院（500）

★用电梯进入德军总部（500）

☆营救苏联士兵（250）

☆收集秘密文件（3/3）（1000）

为了寻找失落的文物，间谍、贝雷帽和狙击手潜入城镇的下水道，不想被一大队德兵堵个正着，无奈间谍只好伪装成德兵将贝雷帽和狙击手俘虏，两人被德兵用卡车押送到镇上的德军总部，间谍则潜入城镇想办法解救身陷囹圄的战友。

来到城中眼前是一片废墟，暗杀掉散布在废墟中的几名德兵，穿上低级军官制服，再到汽车后面看到一名苏联士兵在和德兵搏斗，先将旁边观战的德兵杀死，再等搏斗中的德兵翻到上边时出手勒死他，顺手拿到附近的毒气弹、防毒面具和药包，苏联士兵获救后跑到一旁躲藏，跟过去与他对话，得知附近有条地道可穿越这片废墟。跑到地图东北角有辆燃烧的汽车残骸，由旁边的地洞跳下去清掉迷宫里的几名德兵，再往下跳到宽阔的水道里，在角落有名军官，杀掉他后从箱子上找到第1份秘密文件。由走廊水道尽头拾级而上，在附近搜索一下可找到药包和烟雾弹等，离开水道来到地图西北处，贴墙根往南走摸到一幢大楼处，杀掉里面的高级军官换上制服，在附近找到第2份秘密文件。前面是德军总部的大院，身上穿高级军官制服的话可由正门堂而皇之地进入，若没有制服可跑到左边由围墙的缺口溜进去。先到院落的东北角找到餐厅，在餐桌上找到第3份秘密文件，再到餐厅旁的通信站拿到通行密码，这时地图上会出现总部的入口位置。避开院子里军官的视线，绕到大院的西边找到屋子的密码门，进去乘坐电梯进入德军总部的办公区。

第10关：狼巢 (The Wolf's Den)

出场队员：间谍

简报：间谍顺利潜入关押贝雷帽和狙击手的地下牢房，整个地牢遍布着德军士兵，还有盖世太保在监视着，务必要小心行动避免被识破身份。还有，想办法找到那份被德军掠夺的文物。

任务目标：

★找到监狱钥匙（250）

★找到德军掠夺的文物（500）

★救出队员离开监狱（500）

☆寻找并解除警报装置（3/3）（500）

☆收集秘密文件（3/3）（250）

☆解救牢房里被关押的平民（500）

间谍跑到大门处从锁孔朝走廊里观望，等盖世太保朝右边走过去闪进门里，杀掉箱子旁的德兵，再跟上盖世太保杀掉他，换上盖世太保的黑色制服，接着开始清理走廊上所有的德



者塞伦科夫，不过附近有大群德兵在处决犯人，如果引起骚动会增加逃跑难度。刺杀叛国者的方法有多种：一种是由楼梯跑到上层走廊清掉德兵，由墙洞掏枪瞄准他射杀，如此会触发警报；另一种更为冒险，先走到右侧的院落一角清掉修理工，控制机枪朝叛国者和大群德兵扫射，运气好的话才能存活下来。兵不血刃的过关法是：先到左侧院落清掉卡车附近的德兵，这样狙击手背着贝雷帽上卡车，间谍则躲到院子的门口守候，不久那名叛国者会与军官道别，走向这边的一辆轿车，在他上车之前由背后勒死他，最后跳上卡车冲出重围，过关！

兵。要找的文物在地图北边的指挥室里，在拿之前要小心清掉屋里的3名军官。在总部的办公区共有3处警报装置，其中2处在走廊的墙上，另外1个在入口附近的通信站屋内，将它们全部毁掉完成支线任务。接下来收集3份秘密文件，其中1份在通信站的桌子上，第2份在寝室里，第3份则要沿一道楼梯下到档案室去拿。最后前往地图的东南办公室拿钥匙，用钥匙打开走廊上的2道门，它们都通往下层监狱。进入监狱清理通道上的德兵，在酒窖附近有两名德兵互相守望，可扔硬币调开其中一名的视线，而后下手除掉。从牢房里可解救出3名平民，他们会自已跑到楼梯处等候。最后进入审讯室杀掉2名军官解救出贝雷帽和狙击手，狙击手搀扶着贝雷帽蹒跚地走向楼梯，和那些平民一起撤离监狱区域。

第11关：直捣黄龙（Checkmate）

出场队员：间谍

任务简报：贝雷帽和狙击手已成功从牢房中救出，现在帮助他们想办法离开德军总部，这片区域守卫森严，要施展间谍的绝妙手段才能顺利进展。

任务目标：

★清除卡车周围的德兵（500）

★消灭叛国者塞伦科夫（500）

★保证战友的生命安全（500）

★开动卡车逃跑（250）

任务开始后到房间里暗杀一名军官换上制服，房间的2道门分别通往两侧的院落，左边的院落停放有逃跑的卡车，右边的院落则有要刺杀的叛国

第12关：凝眸（An Eye for an Eye）

出场队员：狙击手

任务简报：前方是一座被德军完全控制的废墟城镇，狙击手潜行到这里，利用他的狙击技能来消灭德国军官，让鬼子们付出沉重的代价！

任务目标：

★刺杀德国军官（10/10）（1000）

★返回撤离点与俄国狙击手会合（250）

☆杀掉德军的高级工程师（500）

☆杀掉告密者和军官（500）

☆解救苏联士兵（1000）


清除卡车附近的德兵


等叛国者走向轿车时杀掉他


狙击分布城镇各处的德国军官

狙击手要深入德军控制的城市消灭10名德军军官，本关可刺杀的军官有20名左右，除去开始地图自动显示的5名，剩余的可在做支线任务时顺道凑足。任务开始位于地图的西南方，进入前面的大楼清除各层的德兵，跑到上层躲到东侧的窗口朝南边观望，可看到前面有两处掩体，里面都有军官和机枪手，用狙击步枪将两名军官射杀。转身朝楼北边望去，那边是废墟广场，正北边一幢办公大楼遥相对应，在广场散布着几名巡逻的德兵，还有一名军官站在汽车旁，旁边的修理工正在维修汽车。离开大楼用飞刀清理广场废墟上的德兵，下面的战壕和管道里还有两个，清理干净后再挥刀杀掉那名军官。广场东侧有两幢楼，往东侧找地道穿进大楼废墟，在角落里蹲着一名军官，由背后投刀杀之。回到广场接近北边的办公大楼，在门口射杀2层窗口的伏兵，再由这里朝广场西侧大楼望过去，正好看到楼里掩藏的高射炮手，旁边还站着一名军官。进入大楼可找到两名军官，一个在走廊里看图纸，一个则在2层阳台上，分别由背后挥刀解决。在2层走廊里消灭几名德兵，搜索到弹药和药包，跑到大楼东侧的走廊里，由窗口望向东方的大楼，在废墟中可找到一名蜷缩的军官，举枪射杀。

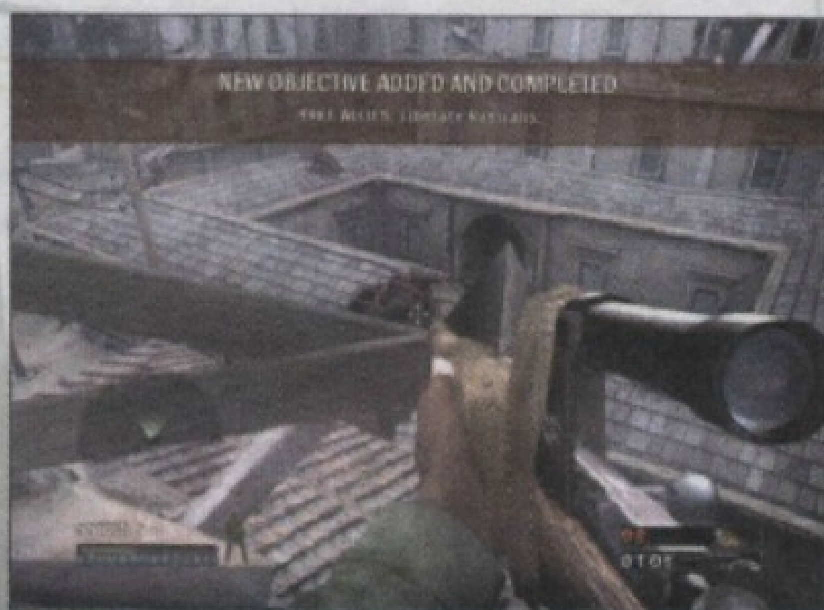
回到广场，东侧的街道上有巡逻队来回走动，由东边大楼穿过去避开巡逻队，往前闪入圆顶剧院。剧院里的敌人很好清理，杀掉1层舞台附近的两名德兵，从桌上找到一封密函，从中得知告密者约定德军军官在此碰面，于是由一侧的竖梯爬到3层包厢待命。不久军官的汽车驶到剧院门口，一队德兵开进剧院分布在一二两层，等军官慢慢步入剧院，在舞台上等候片刻，那名鬼祟的告密者终于露面，等他走到舞台中间扣动扳机，再立即填弹将欲逃跑的军官射杀。这里随便先开枪打哪一个都行，不过如其中一个逃走的话任务即告失败。



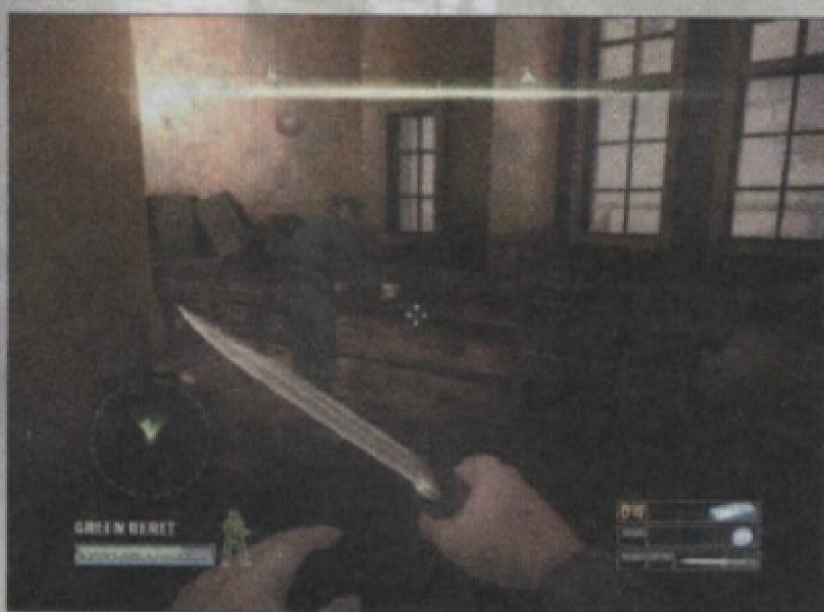
刺杀吉普车里的德军高级工程师

穿过剧院往北进入一幢住宅楼，注意胡同上方还有名军官。在住宅楼2层房间遇到苏联狙击手，接到刺杀德军高级工程师的任务，他坐在一辆行驶的吉普车里，让狙击手埋伏在窗口屏息射杀，一击成功后立即将道具切换至烟雾弹，武器切换至手枪，跑到楼梯口扔一颗烟雾弹下去，浓烈的烟雾会将闻声赶来的几名德兵阻住，迅速冲下楼梯将他们解决掉。如果动作稍慢，那名苏军狙击手会不顾一切地跑到楼梯口，被涌来的德军乱枪打死，任务失败。

救完苏军狙击手，利用住宅楼各层的窗口清理街道上的敌人，这时主线任务差不多也完成了。在地图的正北方是一座带院落和塔楼的别墅，跑到街上射杀别墅门口的军官，进入别墅杀掉几名德兵，由脚手架爬到塔楼顶部的窗口，由背后杀掉一名军官。由塔楼窗户朝西边的院落望去，那边是德军的战俘集中营，一名军官正在殴打一名苏军战俘，举起狙击步枪将院落里的3名军官和德兵射杀，完成解救苏联士兵的支线任务，最后跑到关卡起始处完成任务。



登上塔楼清理集中营里的德兵



杀掉小楼里的军官拿到秘密文件



炸掉院子里的虎式坦克

第13关：装甲车

（Panzers）

出场队员：贝雷帽

任务简报：德军装甲师控制了这片区域，本关要利用贝雷帽的战斗技能取胜，细心搜索反装甲武器，并善加利用援军的力量。

任务目标：

★解救佩特罗夫（500）

★摧毁德军的装甲车（4/4）（1000）

★返回到撤离点（250）

☆协助反抗军消灭墓地附近的德军（250）

☆收集秘密文件（3/3）（1000）

☆摧毁破坏者坦克（250）

☆摧毁德军的虎式坦克（250）

本关主要任务是炸掉德军的4辆装甲车，其中2辆会沿街道游走巡逻。任务开始时在地图北端的一幢楼里，与身旁的医疗兵对话拿到额外的药包，避开街道上的装甲车来到楼南边的墓地附近，那里有3名德兵虎视眈眈地盯着墓穴，里面有2名苏联士

兵被困，由背后拔枪将德兵清除掉，被救出的苏兵道谢后离去。

接下来寻找反装甲武器，沿地图北边的街道朝西边走，那里有幢住宅楼的废墟，由窗户跳进去拾到榴弹炮，接下来清除楼外的德兵，埋伏在窗口等那辆装甲车路过，发射榴弹将之炸毁。在楼外的院落有两幢小楼，进入东边的楼里找到毒气弹，杀掉2层的军官找到第1份秘密文件。回到街上在地图西端的废墟里找到一条通道，沿着它走可避开街道上的德兵，穿行到尽头看到一辆燃烧的公交车，它将地面撞出一个巨洞。由地洞跳到下面的通道里，消灭房间里的德兵解救出里面被困的苏军战俘，其中包括要拯救的高级军官佩特罗夫，从他手上还拿到3捆高效炸药，在旁边桌子上可找到第2份秘密文件。

回到镇上街道，用榴弹炸掉另一辆巡逻的装甲车，再往地图中部的公园清扫德兵，再往公园门口的装甲车后放一捆炸药，将它炸毁后再去公园南边的楼里补充弹药，里面还有榴弹可拿。再往西边的住宅楼摸索，在一幢楼里找到最后一辆装甲车，由东边的墙洞钻到它的后面放炸药。

此时主线任务已完成，接下来要完成寻找文件的支线。沿街道往地图西南方向走，找到一辆德军破坏者坦克，跑到附近土丘上将坦克周围的德兵清理掉，扛起榴弹炮将它炸毁。最后前往地图东南的那幢大楼，杀掉里面的军官找到第3份秘密文件，在旁边拾起榴弹准备往外冲，不想院落里有一辆虎式坦克发威，朝楼里猛烈开火。沿原路退回到街道上，消灭涌来的一队德军，绕到虎式坦克的侧面用榴弹炮轰击。最后穿过城市废墟回到任务起始点，关卡结束。

第14关：保卫祖国母亲
（Defend Our Mother Russia）

出场队员：贝雷帽、狙击手

任务简报：德军的行动屡屡受挫，如今朝斯大林格勒的苏军展开疯狂的进攻和报复，大规模的屠杀即将开始。擅长重武器的贝雷帽和擅长精准射击的狙击手，将在最终的决战中联手抗敌。

任务目标：

★守住广场的阵地（500）

★保护苏联盟军的安全（500）

★击退敌人的攻袭（250）

★消灭纳粹工兵，保护反装甲路障（500）

☆消灭敌人狙击手（500）

☆消灭SDK装甲车炮手（500）

本关与德军展开激烈的巷战。本关取胜的关键是快速跑动，及时治疗。狙击手埋伏在2层的窗口，贝雷帽跑到楼外协助苏军抵挡德军的疯狂进攻。德军的主力会从南边的街道冲杀，贝雷帽操纵地上的重机枪朝南边的街道扫射，敌人会投掷烟雾弹掩护进攻，用准星和雷达来判断德军的位置，坚持一段时间后敌人纷纷撤退。接着又发动第2轮攻击，不久会有小股敌军由东西两侧的街道偷袭，要派贝雷帽灵活地奔跑过去清除。在防御的同时，贝雷帽还要担当医疗兵的角色，与医疗车旁的医疗兵对话拿足够的药包，当苏军有人受伤时立即跑过去救治，只有存活一定数量的苏兵才会有胜利的希望。



3位战友走过斯大林格勒的街道

不久在南端的街道尽头出现机枪手，切换到狙击手射杀之，并用他来清理躲藏在土堆后面的德兵。在击退德军第2波进攻后，南边街道出现一辆SDK装甲车，派贝雷帽跑到它的一侧射杀上面的机枪手，也可用楼上的狙击手来射杀。接着清理东西两侧街道出现的德兵，随后在街道的楼顶出现3名德军狙击手，让贝雷帽和狙击手跑到街道上逐个清理，一个在西侧街道上方的天桥，另两个在南方街道的两侧楼顶。在清除狙击手的同时，德军装甲车由西方街道出现，它会被苏军布置的反装甲路障阻住，这时德军会持续派出工兵拆除路障，派贝雷帽跑到西方街道的左侧消灭跑过来的工兵。最后苏军坦克终于赶到，一炮将德军装甲车轰毁，苏军大部队开入斯大林格勒市，德军已是强弩之末，很快便被消灭了。

硝烟未尽，枪声零落。间谍、贝雷帽和狙击手再次聚首，走在斯大林格勒的街道上谈笑风生……


阻击德军的疯狂进攻


消灭西边街道天桥上的狙击手


清扫德军排除路障的工兵

三國志11 霸业宝典

■北京 赤军、蓝星

《三国志11》的总体架构推翻7、8、10三代的模式，回归到了9代，也就是说，它大幅度删除了养成内容，而将主要精力放回到战略层面。换句话说，在这一代游戏中，你只能扮演君主，完整地统治一个割据势力，而不能再扮演任何将领。和前作相比，《三国志11》的战斗层面是纯回合制的，而不是9代的回合即时制。每个回合所代表的时间从传统的一个月或一个季度缩短到了10天——这点倒和9代是一脉相承的。内政方面，不再像9代那样完全依靠形而上的指令，富国强兵主要靠建盖设施（日本人竟然叫“施设”，真诡异）来完成，而这些设施在地图画面上也都是可见的——从这一点来看，很多人都说它其实模仿的是《信长之野望12——革新》，不过必须承认，后者在战略层面上本就是《三国志IX》的翻版。

说句题外话，同样是光荣传统SLG的经典系列大作，《三国志》和《信长之野望》如此相像，实在不是明智之举。好了，闲话表过，下面就来介绍一下《三国志11》的基本指令，通过这些基本指令来指引新手并帮助老手去完成统一天下的宏图大业。

精品 总评 8.8

制作	KOEI
发行	KOEI
载体	CD×2
类型	战略
语言	日文
环境	Windows 2000/XP

文化、包容性：8.0
上手精通：8.5
画面：9.5
音效：9.5
创新：8.0
剧情：9.0

配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 1GHz
内存：256MB
显卡：64MB以上显卡
硬盘：1.28GB

指令大解析

基本指令主要分两大部分，即画面指令和单位指令。

一、画面指令

在游戏画面的左上角有4个按键，最高处是“技巧”，点击则可弹出所有势力的技巧情报（技巧可是个大话题，后面再表），下面4个按键分别为：中地图、情报一览、机能和HELP，这都不用解释了吧。



《三国志11》的界面一如既往的华丽

4个按键下面有一张表格，可切换显示你所有直辖的据点（包括城池、关隘和港口）、武将和部队，点击即移往所在地。画面左下角是流程情报和对话窗口，以及一个标有大大的回车符的按键，点中则可结束一个回合的指令下达——老规矩，这个功能以及“委任部队行动”、存档、取档，也可在画面空白处按鼠标右键弹出。

画面右下角有3个按键，点击第1个可弹出小地图，点击第2个则可切换部队情报显示（带主将头像的、不带主将头像的，以及无显示），点击第3个可开关地图


界面上的主要操作按键，就在这3个红圈内

格。本代的地图格是左右交错的四边型，也就是说，每个格都有上下各1和左右各2共6个接触格，有点像六角格，但比六角格简单。

二、单位指令

《三国志11》的单位按键是点击式的而非自动弹出式的。也就是说，每个回合你都可按照任意顺序对所有可下指令的单位下达指令，先搞内政也好，先打仗也好，先动部队甲也行，先动部队乙也罢，完全空过一些单位不下达指令也没人管你。整个地图上你可点击并且下达指令的单位分为三大类：据点、设施以及部队。鼠标移到单位上，即弹出相关信息，点击左键即可下达指令。除设施外，在另两类单位上点击鼠标右键，还能查看更为详细的情报。

1.据点指令

最复杂的就是据点指令，无论内政、外交、人事，还是军事统筹，都必须由据点来完成。好，就让我们用鼠标左键点击一下己方的某座直辖城池吧，你看到了什么？如表1所示。

一级指令	二级指令
都市	开发、征兵、兵装生产、巡察、商人、技巧研究
军事	训练、出阵、输送
人材	移动、呼寄、人材探索、武将登用、褒赏、授予
外交	亲善、同盟、破弃、停战协定、降伏劝告、捕虏交换、援军要请
计略	二虎竞食、驱虎吞狼、流言
君主	评定、军团、军师、官职、仲介、追放
祝融夫人	体+40技+30武+12智+12
卑弥呼	体+20技+30武+12智+12

表1

下面让我们来介绍一下各种指令的作用，并评价一下它的功效吧。

●**开发：**即最基本的内政建设，不再是靠形式上的指令来完成，你必须真的在地图上建盖内政设施，这些设施将使你充实金钱、粮草等战略物资，为出征做好准备。建盖设施的地点是有限的，并且由电脑规定出了位置，过于固化，就没有最近几代《信长之野望》有趣了。城池分为两种：一为特色城市，可盖的设施数量为10到15个；二为大城市（比如长安、洛阳、邺、建业等），可盖的设施数量为18到22个。盖建设施每次最多动用3员武将，需要花费一定的金钱和时间才能完成。设施共分10种，详见表2。

设施名	功用
市场	提升金钱收入
农场	提升粮草收入
兵舍	可实行“征兵”指令
锻冶	可造枪、戟和弩等兵器
厩舍	可养育军马
工房	可造冲车、井阑等攻城器械
造船	可造楼船等战船
造币	本身不提供收入，但能使相邻的市场产出增1.5倍
谷仓	本身不提供收入，但能使相邻的农场产出增1.5倍
铜雀台	唯一，增加技巧P值，只有在触发相关事件后才能建造

表2

需要说明的是，不盖市场和农场，你的城池也不会毫无收入，但不盖兵舍就真的不能征兵了，所以起码要有一个。此外，这种内政模式在本代最大的失误就是毫无限制：任何城池，只要地方足够，金钱足够，都能建造除铜雀台外的所有设施，既没有建造人员的限制，也没有地域的限制。也就是说，你派江东的武将在吴、会稽等地也能盖“厩舍”，养育大群军马，组建强力骑兵，你派一群旱鸭子在西北安定、武威等地也能盖“造船”，从而造出什么楼船、斗舰来。中华辽阔的疆土，因此变得极为平面化。

●**征兵：**每回合可征兵的次数，主要看你拥有多少兵舍，征兵数根据执行将领的能力来设定，不可能靠多撒金钱瞬间拉起一支雄师来。本代取消了城池人口的设定（简直岂有此理！），多么蛮荒的地方你也能组建数万大军（特色城市容兵上限为10万，大城市为15万）。大概因为此设定的牵制，本代也同时取消了伤兵的设定，战斗中被打少的士兵不会归队，被消灭的部队也不会剩下除武将外的哪怕一个人。

●**兵装生产：**只要已建盖了相应设施，就能利用此指令制造武器、攻城器械、战船和养育军马，但需要注意的是，一个设施每回合都只能完成一项指令。打比方说，如果你只有一处“锻冶”，那么一回合里只能在枪、戟和弩3种武器中选择制造一种，下达一次指令。此外，武器和军马一个回合就能完成，造攻城器械和战船却要耗费更多的时间。所谓特色城市，就是指生产某种兵器装备的花费较少。比如一般养育一次军马需要700金，而天水、北平、武威等军马特色城市只需花费560金（80%）。

●**巡察：**提升城池治安度。

●**商人：**买卖军粮。本代很容易靠倒买倒卖发财，一般情况下，6米=1金的情况可买进，等到3米=1金就可脱手。有了这个设计，或者可以


鼠标左键点击城池，即会出现城池指令


注意右上角的信息，它能使你很方便地找到可建盖内政设施的空地


看，就连西北的长安也能建造战船——不知道怎么把它拖到南方去……

说，有了这个Bug，一般情况下你永远不会破产。

●技巧研究： 技巧是个大题目，咱们稍后再详细介绍。

●训练： 训练士兵，只不过所提升的不是训练度，不是士气值，而是气力值。所谓气力值，也就是发大招和使计所要消耗的数值，此值不足，部队就不能使计，并且只能发动普通攻击（攻城器械没有普通攻击，牢记）。本代完全取消了士气的设计，这既违背了真实性，也使得降敌士气以破敌的可能性降低到了0（因为毫无气力的敌军，攻防参数根本不会下降，只是不能用计和发大招罢了）。更糟糕的是，恶战一场后，士兵的气力值总会大幅度下降，必须重新训练，胜敌而愈强的机会也降低了。


条件允许的话，最好出阵时3员武将都带全


鼠标左键点击战斗部队，会出来很多选项

●出阵： 编组战斗部队，每支部队都包括1名主将和2名副将，士兵数根据将领官职大小设定上限，携带金钱上限为10000，粮草为50000。50000粮草是什么概念？只带一个小兵出阵，你可吃到天荒地老（将领人人辟谷），带5000人出阵，可吃1000日，带足了18000的大军（君主或官职最高者），就只能吃270日了。兵多兵少，携粮上限相同，这实在是件很可笑的事情。

部队可配发武器、军马或攻城器械，所需的武器数、军马数和士兵数相同，而攻城器械，一支部队不管多少人，都只需要一件，并且只能带一件。武器即枪、戟和弩，可组建枪兵部队、戟兵部队和弩兵部队，配备军马即可组建骑兵部队。其中枪克马、戟克枪、马克戟，在战斗中可看出，生克效果是相当明显的。所有武器包括军马、攻城器械全都不带，那就是最普通的剑兵部队，攻防参数都最低，并且没有大招可使用。

部队中将领的兵种适性，决定了所统率的相关部队能发几级的大招。比如一支弩兵部队，队中如有弩兵适性S的将领，就可发3级必杀（乱射、贯矢和火矢），只有适性A的将领无法发动乱射，适性B的将领无法发动乱射和贯矢。兵种适性最低为C级，那样的废物什么招都不会使。不过这是相对武器来说的，攻城器械部队则永远都只有一个大招。

所有部队都内定扛着船只跑路，最低是走舸，造了战船后可换成楼船或斗舰。要注意的是，部队下了水，它的攻防参数和可使用的招数就跟着船只属性走。

●输送： 编组输送部队，除了可携带无数兵马物资，无法攻击外，输送部队的属性和战斗部队毫无不同。输送部队可补给据点，也可补给战斗部队，更妙的是，它可辅助战斗设施的建设。本代对据点间道路的设计做得还算不错，远征地势险峻的蛮荒之地，有支输送部队跟在后面，肯定要踏实多了（尤其如果前面有只能带270日粮草的超级大部队）。不过请注意一点，输送部队对战斗部队可手动补给，对据点则是自动全补给，而据点容纳各种物资是有上限的（关隘和港口上限还很低），超过上限的兵马物资会凭空消失，所以输送前一定计算准确。你辛辛苦苦带了数万兵马，押着无数金钱、兵粮进入某个港口，突然发现港口最多只能容纳30000兵、10000金和100000粮，多出来的东西就地蒸发，不能带回去，那时可就欲哭无泪了。因为容纳数量太少，所以在本代中，港口、关隘无法作为屯集重兵的前线基地，这是相当可惜的设定。

●移动： 让本据点将领移动到其他据点去。

●呼寄： 从别的据点召唤将领到本据点来。

●人材探索： 派将领搜寻在野人材，结果有3个：一是找到一个，二是毫无发现，三是找到点金钱。如


关隘和港口所能容纳的士兵和物资都非常有限


推荐在野武将的突发情节，下面就要开始单挑或舌辩了

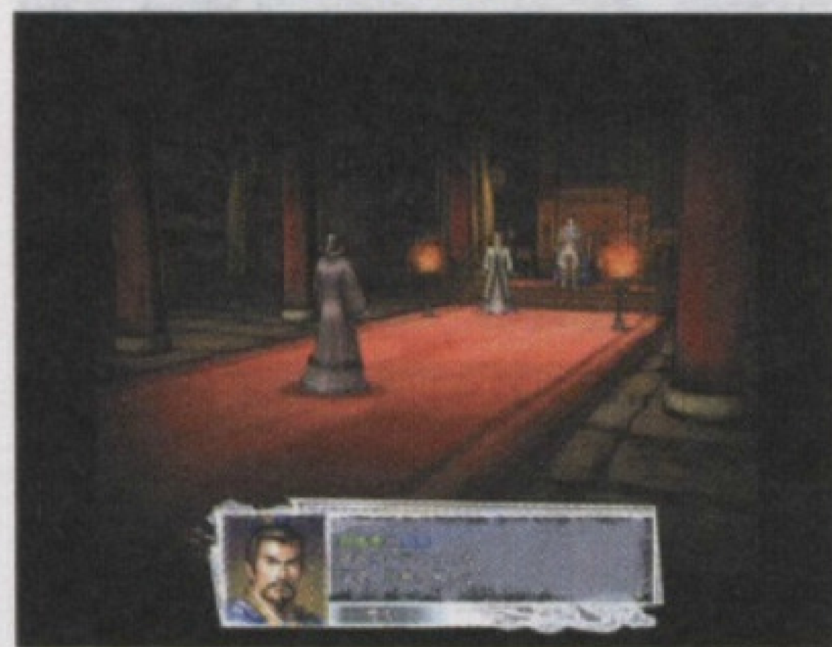

每个剧本初期，均有不少历史事件

上所述，这代通过开发不易受穷，通过倒买倒卖还能发财，所以根本没必要在乎野外搜得的那点小钱。如果军师警告你说将毫无所得，那就别去搜了吧。

●武将登用： 登用非己方人物，包括俘虏、在野贤人和他势力将领。如果你登用成功的将领是某部队将领，他会把士兵也拉来；如果是某城太守，更会把整座据点都交到你手里。

●褒赏： 赏赐将领金钱，以提高其忠诚度。一人一回合只能赏一次，


最多编组8个军团——其实为什么不能无限制地划分呢?


刘备军的简雍作为使者出访曹操

固定100金，而只要忠诚度不满100的将领，哪怕忠诚是99，都有一定几率会被他势力挖走（比如派来洽谈转会的是个强人，并且偏偏两人相性很合），所以千万不可轻慢。

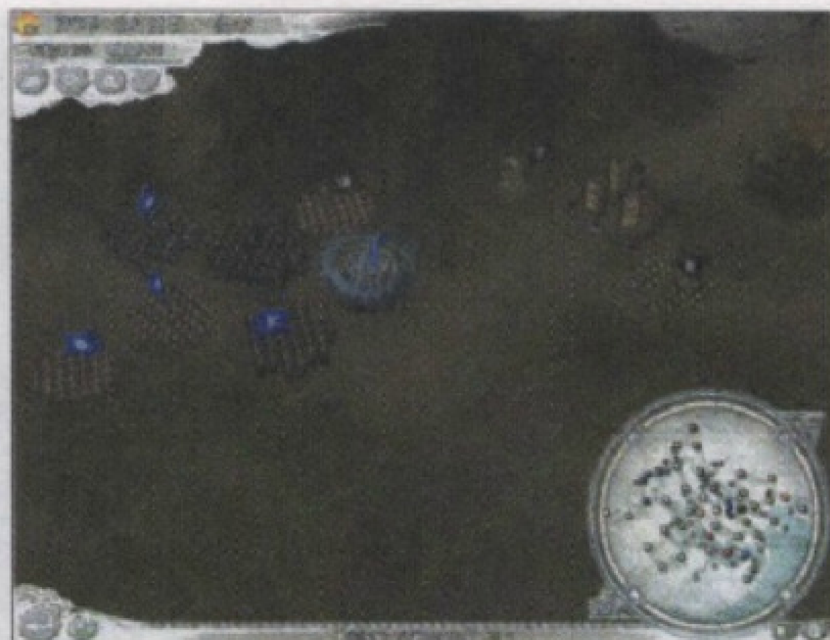
●**授予**：授予武将宝物。本代的宝物数量不多，并且和前代不同，不再能增加将领的基础数值，几乎全都是为了单挑和舌战而准备的。

●**亲善**：赠予他势力金钱（一次1000），以搞好双方关系。本代赠予的效果相当明显，并且基本上不会被拒绝（只要不是处在交战状态）。

●**同盟**：与他势力结为同盟，同盟无期限，直到一方“破弃”为止。

●**破弃**：解除同盟关系。不要害怕，这代解盟几乎毫无惩罚，将领的忠诚度不会因此下降。唯一要注意的是，在解除同盟的同时，你处在原同盟方领地里的部队将尽数混乱，不受控制地往回跑。

●**停战协定**：与正在战斗的他势力缔结停战协定。本代的外交难度非常之低，即便你被他势力逼得走投无路，一样可能达成暂时停战，前提是必须有个政治上80的使者（有“论客”能力更好），送去超过1000金，并且不要黑心，只请求最低停战期限2个月就好。有了这两个月的缓冲期，你就能反复派人去亲善，搞好关


“螺旋击”能使敌部队暂时混乱

系，双方关系达到“友好”以上，就可尝试结盟了。

●**降伏劝告**：要求他势力臣服于自己，一般情况下，成功几率并不大。

●**捕虏交换**：交换俘虏，也可花钱去赎救被对方抓获的本方将领。

●**援军要请**：请求同盟势力共同进攻某座据点。

●**二虎竞食**：降低两个势力间的友好关系，挑动他们开战。

●**驱虎吞狼**：挑唆他势力的太守搞独立。

●**流言**：降低他势力某据点的治安度和将领忠诚度（关隘和港口没有治安度）。本代的计略种类虽然不多，难度可是颇大，天时、地利不到，智如奉孝、文和、孔明，一样铩羽而归，勇如奉先、云长、翼德，也都有可能破坏不成，反而被人擒住。

●**评定**：召集将领们开会（最多6名），由他们提出相关内政、外交的各种方针，等你拍板。这是懒人喜欢的指令，有了它就不用自己费脑筋、费鼠标去下达一系列指令了。不过电脑AI永远白痴，建议早期势力不足时别用这招，他们会乱盖设施，乱耍外交的（当然，你也可不同意某个建言，但否决得多了，评定本身不就没意义了吗？）。

●**军团**：设置委任军团。最多可委任7个军团（包括君主统率的第1军团，共8个军团），设定都市攻略、势力攻略和委任3种委任方式，同时还可设定委任细节，包括是否注重征兵，是否注重人事招募，是否注重兵器制造，能否允许发动战争，是否需要运输物资，等等。需要注意的有3点：一，哪怕是后方军团，也最好允许它发动战争，因为要防备蛮族和贼寇的出现。二，不要寄希望于电脑的输送，它攒上10万粮，每年能给前线运去1万就很不错了。好在对于委任军团下辖的据点，还可手动下达输送指令（委任据点只能下达此指令，以及君主大指令下的各项分指令）。如果你前线缺兵少粮了，不妨去后方据点查看一番，手动派出输送部队。第3点至关重要，笔者认为那是个Bug，是的，绝对的Bug。那就是军团长和



要想和曹操结盟，必须驳倒郭嘉

各城太守从来不知道赏赐将领金钱，以提升其忠诚度。将领忠诚度赏到100以后，不会永远固定不变，如果此人与君主相性不合，或遭到他势力的“流言”，忠诚度就有可能下降，忠诚度只要不是100，就有可能被他势力挖走。想想看，你自以为后方无忧，放心委任了，结果过不了几年，你的后方将领纷纷叛变，那是多窝心的事情？更窝心的是，如果叛变的不是普通将领而是太守或军团长……

●**军师**：设定或更改军师，智力越高者担任军师职务，其建言的可信度越大。

●**官职**：加封属下将领官职。本代官职分文武两班，各5阶，每阶4种，也就是说，你最多可封20名文职和20名武职。官职的好处一是可增加将领的政治值（文官）或统率值（武官），二是可增加其统兵上限。一般武将最多带5000兵出阵，武官第1级和文官第2级则可带6000，逐渐攀升，文武官职最高级均能统兵15000（未开发相关技巧的情况下）。

封官需要什么条件呢？首先，需要君主本身的爵位提升，这是靠势力扩大，汉天子（或者别的什么天子）前来加封逐步提升的，当然，你也可扮演天子（魏、蜀、吴的天子）或篡权自立为皇帝，一步登天；其次，将领本身的功绩值决定了他在目前官职体系中，最高可当什么官。

●**仲介**：只要花费500点技巧P值（关于这个参数，后文详述），就可指定部下结为义兄弟或结为夫妻。义兄弟最多3人，必须同性，而夫妻则只能两人，必须异性，这不用多说了吧。义兄弟和夫妻在战斗中如处于同一部队，则部队攻防参数的修正会提高，处于不同部队，在相邻同一个敌方目标时，还可能触发协助攻击。本代女性武将设计得相当多，竟然连刘表的老婆蔡夫人和袁绍的老婆刘夫人都登场了，不过再怎么算，男女比例仍然失调（那是当然的），所以婚姻指令必须先选男性再选相配的女性，友好度实在不是很高。

●**追放**：这个日文词原意是驱逐、流放，不过使用这个指令不仅能赶走自己麾下吃白食的无能将领，也能把囚禁着的俘虏放走。根据测试（测试完后马上取了存档），追放将领，对其他将领忠诚度的影响不大（即便是夫妻或义兄弟）。

上述据点指令，主要是就城池来说的，关隘和港口因为没有生产能力，也没有治安度的设定，所以缺少部分指令。

2.设施和部队指令

在自己的设施上点击鼠标左键，只会弹出一个指令，那就是“撤除”。而在部队上点击鼠标左键，地图上会显示可移动的范围，移动到某个点，随后弹出的指令可就多了去了，请看表3。

指令	剑兵部队	武器部队	攻城部队	输送部队	含义
待机	○	○	○	○	本回合停止行动
攻击	○	○	—	○	直接攻击目标
一齐	○	○	—	—	夹击目标
战法	—	○	○	—	向目标发动大招
一骑	○	○	○	—	发起单挑要求
计略	○	○	○	○	对目标使计
设置	○	○	—	○	构建战斗设施
补修	○	○	—	○	修复战斗设施
补给	—	—	—	○	士兵和物资的补充
退却	○	○	○	○	自动退回出发点

表3

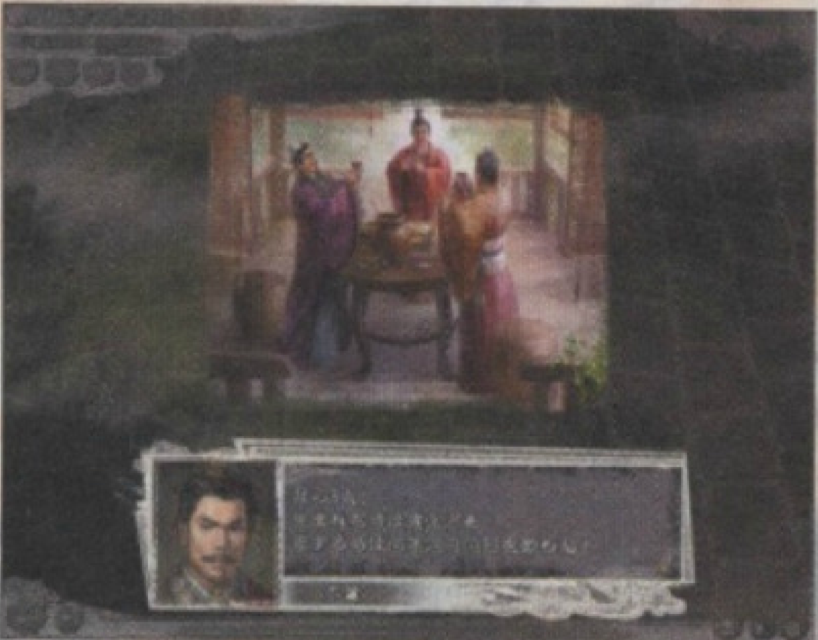
“○”表示这种部队类型可行使此指令，“—”则代表不能行使此指令。我们对比一下就可知道，连运输部队都能发动普通攻击，装备攻城器械的攻城部队却根本无此项功能，也就是说，气力值用完的攻城部队，既不能攻击也不能使计，还不能修建战斗设施，彻底变成了一堆废物。上述部队指令，有几个需要详细说明一下。

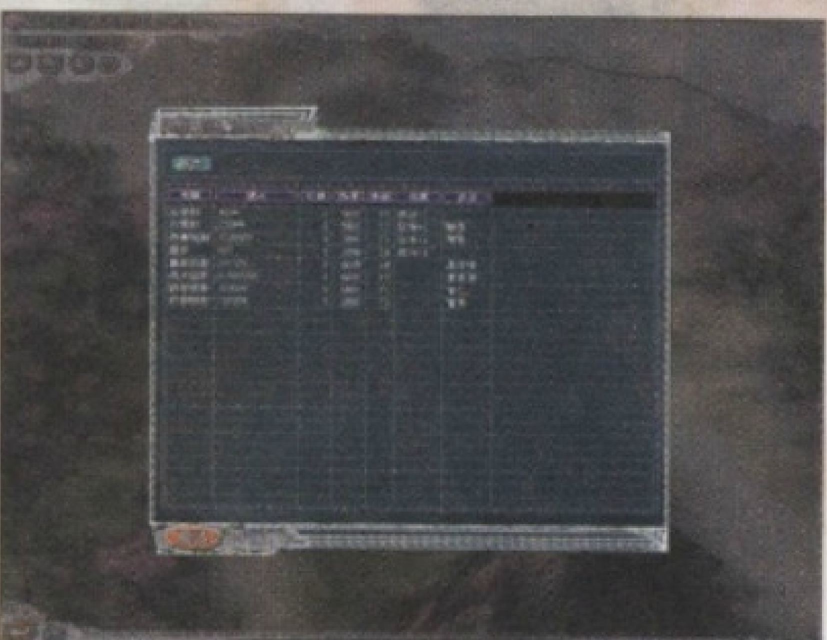
●**移动问题**：移动目标点可选择在移动范围以外，即变成委任移动。如果目标点可盖建战斗设施，就会出现“设置”的选项；目标是本方部队，可选择“追从”，也即跟随前进；目标点是敌方部队，出现指令“歼灭”和“追拂”也就是追击；目标点是己方据点，则自动进入；目标点是敌方据点或设施，部队到位后将自动发起攻击。

在非特殊情况下，绝对不建议委任移动，因为电脑的AI实在是烂到了极点，经常会干出让你欲哭无泪的事情来。打个比方说，西南方的建宁、云南等地，遍地都是毒沼，部队不慎


给部下分官赏爵


军师的谏言至关重要，军师智力起码要高过90


命令部下结拜为兄弟——不过内设的“憎恶武将”不能结拜


开始时，可授予的官位很少



看，温侯吕布发出了必杀一击！

踏入将遭受极大的损失，然而电脑预设的路程经常会抄近路，不走道路而偏要去踩毒沼，如果手控前进，走慢一点，或许可避免，交给电脑自动行进，很可能等你走到目的地，士兵就只剩下一半了。

再举例，电脑控制部队，在移动过程中如果发现敌方目标，就会主动发起攻击，包括普通攻击、大招和使计。然而问题是，很多道路旁的敌方战斗设施并不会对你的前进造成影响，敌城的内政设施更可能是你想保留下来的，甚至地上某些火种并非敌方所布，而是你想用来烧敌的（火种这一类设施是没有阵营属性的，谁都



不要一味猛冲，战斗设施的建设相当重要



西南地区的道路非常狭窄，并且到处都是毒泉和落石

能用），电脑控制的部队无一例外都会尝试破坏之，即便自己因此遭受无谓损失，也在所不惜。更糟糕的是，攻城部队在冲到敌城下以前是需要尽量保存气力的，电脑却会把那些宝贵的气力花费在无益的事情上……

●战法： 比移动更为重要的是战法问题，枪、戟、弩、骑4个兵种各有3级战法，4类攻城部队各有一种战法，此外水上也有3级战法，详列如表4。

种类	战法	条件	消耗气力	效果说明
枪兵战法	突出	枪兵适性B	15	一定几率将目标逼退一格
	螺旋突	枪兵适性A	20	一定几率使目标混乱
	二段突	枪兵适性S	25	同时攻击前方直线上两个目标，一定几率将相邻目标逼退两格
戟兵战法	熊手	戟兵适性B	15	一定几率能使己身后退一格，目标前进一格
	横??	戟兵适性A	20	同时攻击目标及其左右的敌部队
	旋风	戟兵适性S	30	同时攻击身周相邻的多支敌部队
弩兵战法	火矢	弩兵适性B	10	一定几率使目标着火
	贯矢	弩兵适性A	15	同时攻击前方直线上两个目标
	乱射	弩兵适性S	25	同时攻击目标及与其相邻且在攻击范围内的多支部队、据点和设施（不分敌我）
骑兵战法	突击	骑兵适性B	15	一定几率将目标逼退一格，己身前进一格
	突破	骑兵适性A	20	一定几率己身冲至目标背后
	突进	骑兵适性S	25	一定几率将目标逼退两格，己身前进两格
井阑战法	火矢	兵器适性B	10	对据点中士兵伤害效果最大，并有一定几率使目标着火
投石战法	投石	井阑强化	10	攻击目标部队、据点或设施
冲车战法	破碎	兵器适性B	10	使敌方据点或设施的耐久度大幅度降低
木兽战法	放射	冲车强化	10	给敌方部队、据点和设施造成重大損伤，并可能使其着火
水上战法	火矢	水军适性B	10	一定几率使目标着火
	激突	水军适性A，走舸强化	10	在水上突击敌部队，将其逼退一格
	投石	水军适性S，楼船强化	15	攻击目标部队、据点或设施

表4

●计略： 比战法更为重要的是计略。计略种类详见表5。

名称	消耗气力	作用
火计	10	对敌部队、据点、设施发动火攻，或用于点燃火球
消火	10	灭火
伪报	15	使敌军向出发点撤退
搅乱	15	使敌军混乱
镇静	10	使己方中伪报、搅乱之计的部队恢复正常状态
伏兵	10	騎兵或兵器部队位于森林中时，可突袭敌军
同讨	20	使敌相邻的两支部队互相攻击
妖术	50	使目标及其相邻部队变成被搅乱或伪报状态
落雷	50	使目标及其相邻部队或据点、设施遭受重大损失

表5

计略中最常用的是火计，其次为搅乱，因为搅乱时敌部队是毫无攻击能力的，只能挨打，不能还击。最无用的是同讨，其实就理论上来说，这个计策作用应该很大，然而同讨的效果，本代实在设计得太低了。妖术和落雷是相当特殊的计略，威力超巨大，只有持有“妖术”特技的武将才会使用“妖术”，持有“鬼门”特技的武将兼会使用“落雷”。不过好在武将只有很少人持有“妖术”（张梁、木鹿大王）和“鬼门”（张角、张宝）——自创武将和奖励武将暂且不论，而且也可在基础设定中将其关闭（我最恨妖人，从来都是关闭的）。

●设置： 比计略更为重要的是设置战斗设施，这些战斗设施可在相当大程度上弥补将领能力的不足，予敌以沉重打击。可建造的设施种类见表6。

为什么战斗设施比计略更为重要呢？这点在火种、火球和火船这3种设施上就可看得相当明显。同样是使火计，即便本方将领比目标的敌

种类	升级	作用
阵	砦、城塞	周围本方部队兵粮消耗减低
弓橹	连弩橹、投石台	攻击附近敌方部队
土垒	石壁	阻挡部队前进，不分敌我
太鼓台		加强周围己方部队的攻击力
军乐台		增加周围己方部队的气力
石兵八阵		使邻接敌部队混乱
火种	火炎种、业火种	点燃后可面积燃烧
火球	火炎球、业火球	点燃后可直线燃烧
火船		水上使用，功效与火球相近

表6

方将领智力高上一倍，也还是有一定几率点火失败的，然而点火球、火船什么的则肯定成功，像杨松那种鸟人点燃一个火球，延烧出去都能让诸葛亮“满满喝上一壶”！



码放火种，准备放火

不过请注意一点，这3种放火设施和其余战斗设施是不同的，它们没有阵营属性，也就是说，不仅仅放置者可用，敌方部队同样可用。你花钱放置了一个火球，想要焚烧敌人，可是还没轮到你动手，敌人先杀来一支部队将其点燃了，那么你没来得及离开燃烧范围的部队一样会受损。水火无情，它们可不管是姓曹还是姓刘，一概毫不留情地焚烧之！想要点燃放火设施，共有3种方法，一是使用计略中的“火计”，二是对其发射火箭，三是利用“突出”“二段突”“激突”（水战）等特技将敌方部队逼退到放火设施上面。



要建石兵八阵，必须会筑城技能

最后，“石兵八阵”是垃圾中的垃圾，我曾亲眼看到两支敌部队在八阵旁边转来转去好几个回合，丝毫也不混乱，似乎在嘲笑我的无智——任何一支部队中的将领，智力都没上80的！这说明八阵对相邻敌部队造成混乱效果是有一定几率的，并且这个几率还不算高——如此，则这种东东究竟有啥用处？

武将特技

一、新武将作成

说起武将的特技，就先要说一下“新武将登录”功能（在主菜单的第4项中的第1项），本作可自动作成新武将，对玩家来讲还是相当方便的，但新武将的自动取名系统可供随机选择的姓氏和名字太少，可谓美中不足吧。

在选择武将性格时可要多加注意了，可选的性格包括“小心”“冷静”“刚胆”“猪突”。本作中武将性格的作用比前代作品都明显，比如说一个性格是“小心”的武将，在论战时如果被激怒，杀伤力是非常惊人的。

武将的能力型直接决定了武将的能力值。能力型有“英雄”“军师”“将军”“凡才”4种，如何选择全凭自己喜好。

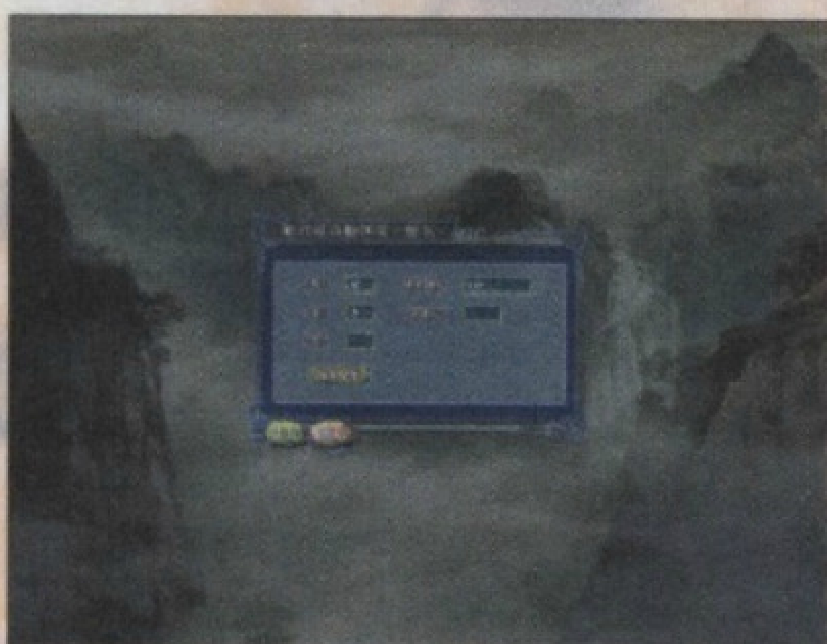
在“新武将作成”的“基本设定”界面，可设定武将的年龄、性格、梦想等信息，注意“颜设定”下面的按钮是对武将的3D造型进行设定，个人认为默认不改动即可。除此之外还可对武将的社会关系进行设定，比如武将的父母、配偶是谁，义兄弟、亲爱武将嫌恶武将又是谁等，本部分设定对武将的忠诚度、挖角的难易程度有直接的影响，将在专门的篇幅给予介绍。



通关并拿满CG后，自定义武将可选史实武将脸



本作可自动做成武将，确实比较方便



不过自动生成的姓名排列组合很少

在“新武将作成”的“能力设定”界面，“基本能力”“成长期”“能力持续”“兵科属性”这些都好理解，不再多说，下面主要说说“特技”这个设定。

二、武将特技详解

在本游戏中，特技数量很多，有些让人眼花缭乱，当然，并不是每个武将都有自己的特技，有特技的武将总体来说还是少数。同时，每个武将

最多也就只有一个特技，这个设定有待商榷，比如鲁肃，他的特技是“富豪”（所在城金钱收入提高50%），这个设定是有章可依的，但多少还是埋没了鲁肃在内政、外交等多方面的才能，而且越是强力武将越是如此。在我看来，为了加大武将之间的实力差距，应该设定每个武将最多有3或5个特技，这样可多方面照顾到，也更为合理些。

在玩三国志游戏时，很少有玩家不使用“自定义武将”，绝大多数人都喜欢把自己（外带亲朋好友）加入到游戏中，圆一下一统山河的梦。现在就以“你”带领5个自定义武将加入游戏为例，看看都应该选什么样的特技，这并不是个简单的问题，因为特技数实在够多，而我们可选的只有6个，同时有些特技看起来很“威猛”，但实际上作用不大，有些看起来不起眼（会这个特技的武将也多是平时没有注意的小角色），却意外地好用。

首先必须说明的是，在最初登录人物时，所能选的特技是60个，还有很多特技无法选择，我们就先讲这可选的60个，再对那些无法选的“高级”特技进行分析。

可选特技是有种类之分的，包括行军、攻击、防御、计略、辅助、内政、灾害、关系等8种（特技的具体作用请参看附表，下文中只说重点，不一一详细说明）。


温侯吕布的3D造型也很特别


训练关终于全打通了

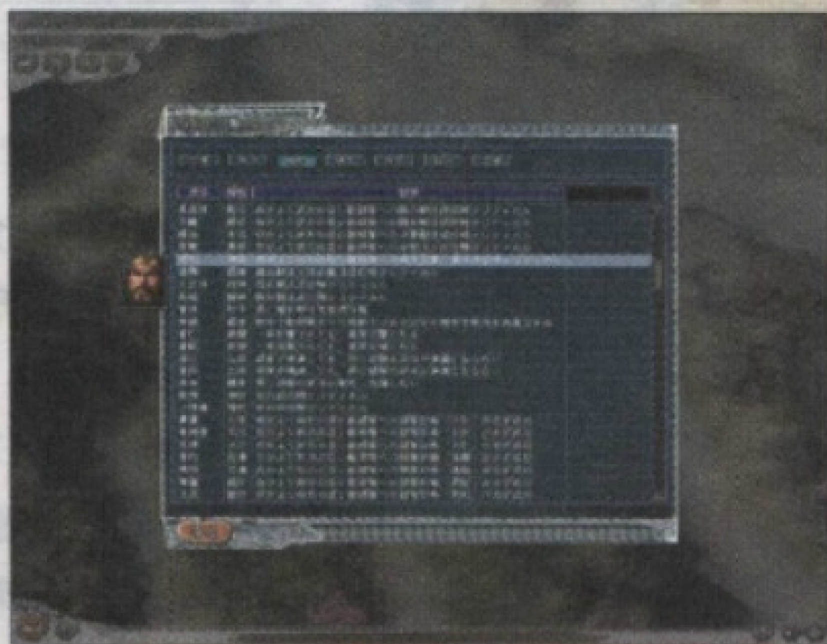

糜竺拥有富豪特技比鲁肃来得名副其实

行军特技包括长驱、推进、操舵、踏破、运搬、解毒。其中运搬可使输送部队的移动力增加，大规模地转移钱、粮、兵是经常要用到的，所以此特技建议选择。不过初期自己的领地不大，运搬的作用也不会太明显。

攻击特技包括21种——扫讨、昂扬、连战、急袭、强袭、乱战、犄角、捕缚、精妙、强夺、心攻、射程、白马、辅佐、枪将、戟将、弓将、骑将、水将、射手、猛者。其中捕缚可在攻灭敌人部队时一定拿获敌将（极少数有特殊技能的除外），这样可有效削弱敌人实力。精妙可在攻灭敌人部队时获得两倍的技巧值（关于技巧值的问题请参看相关章节）。这两个特技建议选择。心攻可在打击敌人的同时得到敌人的少量士兵，也可考虑选择。

防御特技包括不屈、金刚、铁壁、怒发、藤甲、血路、护卫。其中血路可使武将在部队被消灭时不被抓，对自己不太自信的朋友也可考虑选。藤甲这个前几代游戏中让人垂涎的技能千万不要选，本代游戏放火实在是太容易了。

计略特技包括待伏、妙计、秘计、倾国。可选计略特技数量出奇的少是因为“强力的”计略特技都为那些知名武将所霸占，剩下这4个作用都不大，如果新登录女性武将的话，可选择倾国，在对战男性武将时计略成功率加倍，多少有些作用。男性武将也可选倾国，不过只在对付女武将时有用。


每个武将的特技都可查看

辅助特技包括规律、沉着、诗想、筑城、屯田。其中规律可防“伪报”计，不想你的部队被人耍得团团转就选它吧。沉着可防“混乱”计，重要性不在规律之下。顺便说一句，史实武将中有很多二流武将会这两个技能中的一个，要善加利用。

内政特技包括名声、能吏、繁殖、发明、造船、指导、眼力、论客。眼力技能可做到本地有在野武将就能发现，这对初期小势力的发展壮大很有好处，当然，新招的武将忠诚度一般不高，要想尽办法防止敌方挖角。

灾害特技包括亲乌、亲羌、亲越、亲蛮、威压、仁政、风水、祈愿。大致说来，前5项特技是防止周边少数民族作乱的，不过在靠近某少数民族的区域，有很多具备对应特技的武将，比如说你在会稽起家，靠近山越，在会稽能得到的武将严白虎等就有“亲越”技能，自定义武将的话，就没有必要选这些特技了。后3项特技属于锦上添花技能，同样也不用考虑。

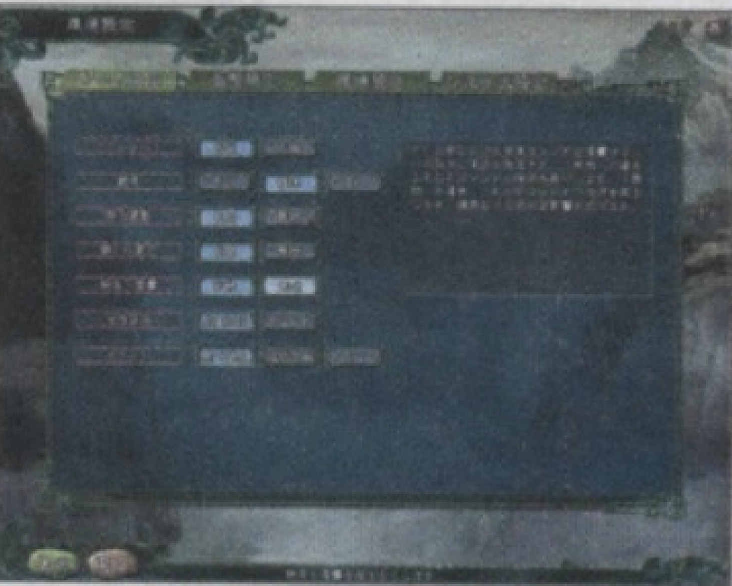
关系特技中只有内助一种，可在

结婚后让双方各项参数+1，多少有些鸡肋，不需要考虑。

总结起来，要选的6项特技就分别是运搬、捕缚、精妙、规律、沉着、眼力。60个选6个，自然有很多难于取舍的，加之个人的喜好不同，上述选择可根据需要调整。选择“自定义武将”作为君主登场，必定要选一个空城作为基地。如果选择的是较早时间的剧本，可很快登录到较多的在野武将（后期的剧本各割据势力已成型，很难登录到比较强的武将）；如果登录的在野武将正好具有上面提到的6项特技之一，“自定义武将”则可依据此作出进一步调整。

可选的60个特技的具体作用如表7所示，大多数特技都有若干个武将会用，这里就不再给出具体的武将名字了。

上文大致说了一下可选择的60项特技的情况，实际上有大量特技是无法在一开始就选择的，而这些特技普遍比能选的“高级”，而且一般只为少数武将所拥有。当然，这些“高级”技能也不是绝对不能选的，当使用任何势力通关后，新武将能力上限可到100，有30个高级特技可供选择，新武将头像可选史实三国人物的头像。通关并且收集齐游戏中的30张事件CG，新武将可选特技将再增加10个（特级特技），新武将头像也可选用NPC的，同时开启史实三国人物3D模型变更选项。训练关全通关后可奖励32名非三国武将（见表8）。



可在设定中把各种妖术屏蔽掉



通关并拿满CG后，自定义武将可选所有100种特技

通关一遍可选用的高级特技具体作用如表8所示，对于每种特技，我们都给出拥有该特技的武将（包括训练关全通关后奖励的32名非三国武将）。



武将事典中的张辽，连出身都标得一清二楚

特技	种类	功能说明
长驱	行军	率领的骑兵部队移动力增加
推进	行军	7 上亻 军时无视对方部队的阻碍
操舟	行军	率领水上部队时移动力增加
踏破	行军	栈道通行被害减少，落石被害小
运搬	行军	率领运输部队时移动力增加
解毒	行军	防止部队受到毒泉的伤害
扫讨	攻击	攻击敌部队使其气力减少（小）
昂扬	攻击	击破敌部队后回复自己的气力
连战	攻击	普通攻击时有50%的几率攻击两次
急袭	攻击	陆上攻击、自身受反击伤害50%
强袭	攻击	水上攻击、自身受反击伤害50%
乱战	攻击	所率领的部队在森林地形作战时攻击力上升
掎角	攻击	一齐攻击时有50%的几率让敌混乱
捕缚	攻击	攻灭敌人部队时一定拿获敌将
精妙	攻击	攻灭敌人部队时获得双倍技巧值
强夺	攻击	攻灭敌人部队时将夺取敌将的宝物
心攻	攻击	攻击时可夺取敌部队的部分士兵
射程	攻击	井阑、投石车射程+1
白马	攻击	在没有研究“骑射”技巧时就可使用并有暴击效果
辅佐	攻击	临近武将攻击时可支援攻击，讨厌武将除外
枪将	攻击	对武力低于己者，发动枪兵战法成功时暴击
戟将	攻击	对武力低于己者，发动戟兵战法成功时暴击
弓将	攻击	对武力低于己者，发动弩兵战法成功时暴击
骑将	攻击	对武力低于己者，发动骑兵战法成功时暴击
水将	攻击	对武力低于己者，发动水兵战法成功时暴击
射手	攻击	在森林地形时可发动弩兵战法
猛者	攻击	使用能推动敌人的战法后50%的几率使敌将负伤
不屈	防御	率领的部队士兵比较少时有50%的几率不受伤害
金刚	防御	敌部队攻击较弱时，50%概率被害不受
铁壁	防御	一齐攻击无效
怒发	防御	受敌部队战法时气力回复
藤甲	防御	火计以外攻击受到的伤害减半，受火计伤害时伤害加倍
血路	防御	部队被击破，同部队武将不会被捕缚
护卫	防御	同部队武将不会战死
待伏	计略	伏兵战法成功敌必混乱
妙计	计略	敌部队对我使用计略时必混乱
秘计	计略	对智力高的敌人计略成功后必使敌人混乱
倾国	计略	对异性武将所率部队计略成功率加倍
规律	辅助	率领的部队不中“伪报”计略
沉着	辅助	率领的部队不中“搅乱”计略
诗想	辅助	部队在军乐台附近气力回复加倍
筑城	辅助	军事设施耐久提升值加倍
屯田	辅助	部队在关所、港驻扎时，军粮消费减少
名声	内政	征兵量增加
能吏	内政	枪、戟、弩等兵器生产量增加
繁殖	内政	军马生产量增加
发明	内政	制作兵器时制作周期减半
造船	内政	制作舰船时制作周期减半
指导	内政	技巧研究时，费用减半
眼力	内政	100%发现城市在野人才（如果有在野武将）
论客	内政	同盟、停战、俘虏交换时舌战效果提升
亲乌	灾害	所属城市领内不会出现“乌丸”支城
亲羌	灾害	所属城市领内不会出现“羌”支城
亲越	灾害	所属城市领内不会出现“山越”支城
亲蛮	灾害	所属城市领内不会出现“南蛮”支城
威压	灾害	所属城市领内贼、异民族支城都不会出现
仁政	灾害	所属城市武将忠诚度不会降低
风水	灾害	所属城市不受疫病影响
祈祷	灾害	所属城市经常丰收
内助	关系	结婚后，夫妻双方所有能力+1

表7

通关并收集齐CG后可使用的特技（10种）具体作用如表9所示；对于每种特技,我们都给出具有该特技的武将（包括训练关全通关后奖励的32名非三国武将）。

大家看看吧，在初期自定义武将时能选的特技有40种之多，而且基本上没有鸡肋技能（尤其是最后10种特级特技），这里就不再特别向玩家推荐某种特技

特技	种类	功能说明	代表武将
遁走	行军	陆上部队无法阻碍本队行动	刘备
强行	行军	除兵器和运输队以外的地面部队移动力增加	邓艾、韩信、秦良玉
威风	攻击	攻击敌部队使其气力减少（大）	张辽、甘宁、颜良、英布
攻城	攻击	对城市、设施等所有建筑物耐久度降低较多	乐进、高顺
驱逐	攻击	对武力比自己低的敌部队发动普通攻击时暴击	孙坚、王翦
勇将	攻击	对武力比自己低的敌部队发动全部战法成功时暴击	孙策
斗神	攻击	发动枪兵、戟兵战法成功时暴击	张飞、白起
枪神	攻击	发动枪兵战法成功时暴击	尉迟恭
戟神	攻击	发动戟兵战法成功时暴击	太史慈
弓神	攻击	发动弩兵战法成功时暴击	黄忠
骑神	攻击	发动骑兵战法成功时暴击	马超、霍去病
工神	攻击	发动兵器战法成功时暴击	黄月英
水神	攻击	发动水军战法成功时暴击	周泰、郑成功
疾走	攻击	对攻击力低于己的敌军骑兵战法成功，必使其混乱	曹彰、关索、杨大眼
火攻	计略	对智力比自己低的敌人“火计”必成功	黄盖、皇普嵩、朱隽
言毒	计略	对智力比自己低的敌人“伪报”必成功	陈硅、桥瑁
机略	计略	对智力比自己低的敌人“搅乱”必成功	何晏、李恢
诡计	计略	对智力比自己低的敌人“同讨”必成功	陈登、王允
看破	计略	对智力比自己低的敌人所有计略必看破	范增
鬼谋	计略	计略影响范围扩大一格	郭嘉、陆逊、钟会、吴起
连环	计略	对敌部队计略成功后敌相临部队将被波及	庞统
深谋	计略	对敌部队计略成功必暴击	司马懿
反计	计略	看破计略后将该计略反作用于施计者	贾诩、姜维
妖术	计略	可对敌部队使用“妖术”	张梁、木鹿大王
明镜	辅助	部队不中敌方“伪报”“搅乱”计略	蒋琬
乐奏	辅助	每回合所在部队气力回复	邹氏、卞氏
富豪	收入	每月所属都市金收入变为原来的1.5倍	鲁肃、糜竺
米道	收入	每季所属都市粮食收入变为原来的1.5倍	张鲁、阎圃
征税	收入	城市金收入增加	董卓、嬴政
征收	收入	城市兵粮收入增加	李儒

表8

特技	种类	功能说明	代表武将
飞将	行军	陆上部队无法阻碍本队行动，敌部队武力低战法成功后暴击	吕布
神将	攻击	对武力比自己低的敌部队发动普通攻击或全战法成功时暴击	关羽
霸王	攻击	发动所有战法成功时暴击	项籍
强运	防御	武将在部队被消灭时不会战死、被捕和负伤	刘禅、刘邦
虚实	计略	对智力低的敌人所有计略必成功	曹操、孙膑
火神	计略	对智力低的敌人“火计”必成功，威力加倍，敌火计全防御	周瑜
神算	计略	对智力低的敌部队计略必成功，全计略伤害增加	诸葛亮、张良
洞察	计略	敌部队所有计略必看破	赵云、岳飞
百出	计略	用计时只消耗气力一点	荀攸、贾充、马稷、诸葛恪
鬼门	计略	可对敌部队使用“妖术”“落雷”	张角、张宝、吕尚

表9

了，基本上喜欢“真刀实枪”的可选“霸王”“神将”，喜欢以计对敌的可选用“妖术”“鬼门”，反正一个人只能选一项，都是好东西，就只能挑自己最喜欢的了。

这里还要特别解释一下，很多特技的说法看上去是自相矛盾的，比如曹操对比自己智力低的用计必中，而赵云不中任何计策，那曹操对赵云用计如何？结果是赵云不会中计，原因是特技效果判断时防御类的特技有优先权，同样道理，有“捕缚”特技的武将也抓不住有“血路”技能的武将。



项羽拥有三国史实武将都不拥有的“霸王”特技

舌战进阶指南

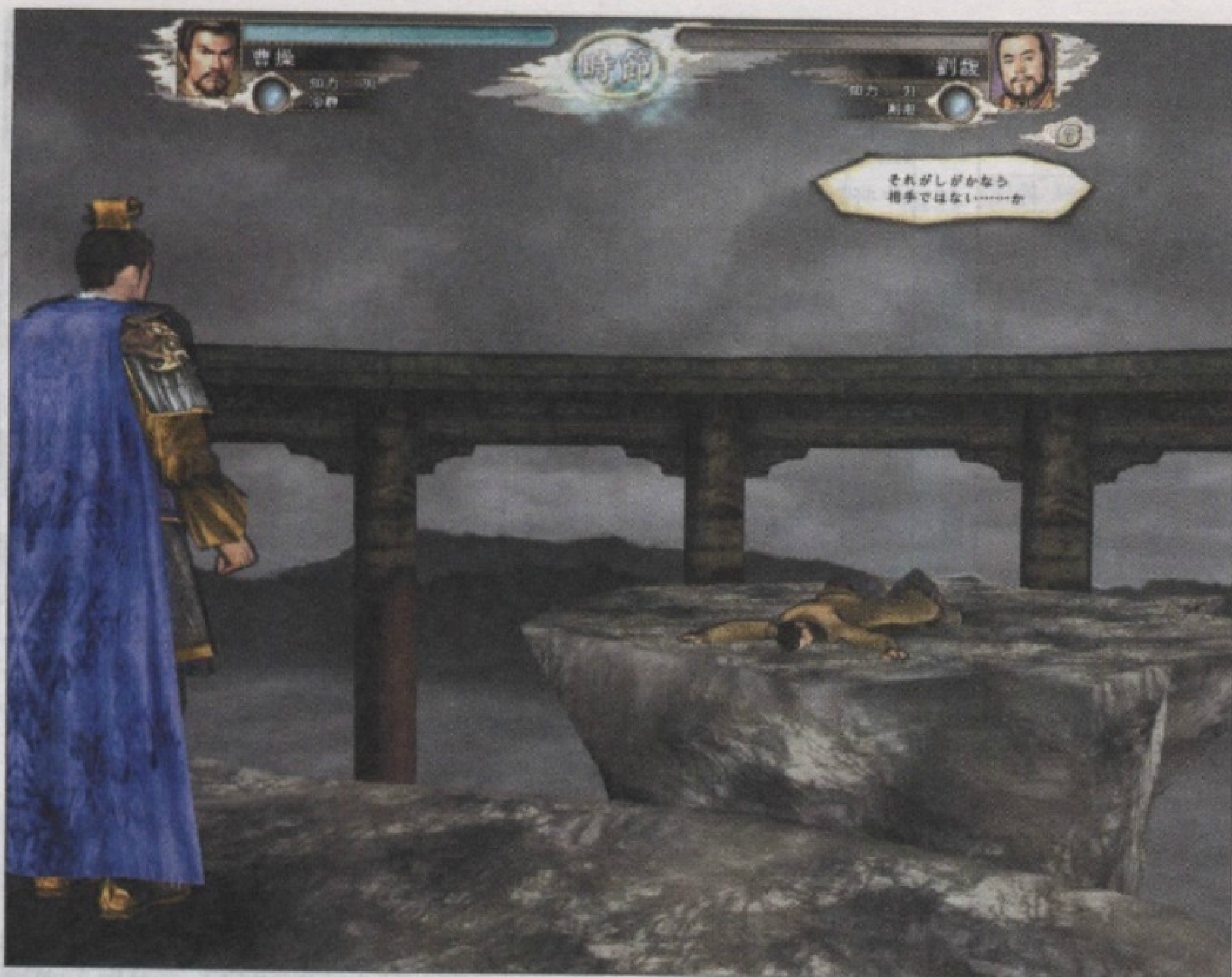
“舌战”系统是《三国志X》中首先推出的，相信大家当时应该有眼前一亮的感觉。《三国志11》中保留了“舌战”系统，但此“舌战”非彼“舌战”，《三国志11》中的“舌战”系统整体构架上与上代有很大的不同，可研究的地方更多。

建议大家在正式游戏之前，先看看训练关中的“舌战指南”，我必须说看与不看结果大不一样，不过解说是日文的，多少影响理解，我现在就结合着自己的“实战经验”，就重点问题再说明一下。

大家可以看看图（如右图），上面中间是“当前话题”，话题有“道理”“时节”“故事”3种，舌战双方的头像以及“生命值”和“愤怒值”分别在两边，下边是双方所拥有的辩论卡片，卡片分为两种：一种是基



辩论开始


曹操一句话嗑死刘馥

本话题卡片，一共9种（“道理”“时节”“故事”和大、中、小的排列组合）；另一种是特殊技能卡片，包括“无视”“大喝”“诡辩”“镇静”“逆上”5种。双方可用于对战的卡片总数受智力的影响，智力90～100有6张，80～89有5张，70～79有4张，不到70的就只有3张了。同时，对方有几张牌，大致是什么类型是可看出来的。“再考”是当你对手中现有卡片不满时全部换掉。

舌战开始时，围绕着当前辩论的话题，双方开始出牌，比如当前话题是“故事”，若双方都出的是“故事”卡片，则根据大小比试胜负，有一方出的不是“故事”，则出“故事”的胜利，双方出的都不是“故事”时，依旧是比大小而忽略双方出牌的种类，比如“时节中”就战胜“道理小”。出现了这种双方都离题千里而分出胜负之后的情况，下个轮次话题也会改变，变成本轮获胜方所选的话题。战平则对对方都不造成伤害，如果分出胜负则负方损失部分体力，如此一个个回合地进行下去，直到一方体力到0失败。顺便说一下，下回合是本回合获胜的一方先出牌，如果本回合平局则再往上推。后出的一方有一定的优势，如果对方出话题卡片，虽看不出到底是大中小，但至少种类可确定。比如本轮的辩论话题是“故事”，你却发现对方出了“道理”卡片，则你只要出“故事小”就可保证获胜，手边的“故事大”可留到下一个回合克制对方。如果对方出的是特殊卡片，当然也看不出到底是什么，不过总可事先防范一下。

如果舌战只像上文所说的这样，那就简单了，但事实并非如此，因为武将们除了基本的话题卡片外，还有特殊技能卡片，下面就依次讲一下5种特殊技能卡片的作用。


满宠怒了，要小心


双方的海拔差直观地反映了辩论的形势

●无视： 判断级别最高，可防御对方所有卡片的进攻（包括话题卡和特殊卡），本轮次指定我方获胜，但不减对方体力。不过会在一定程度上激怒对方，使对方“愤怒值”上升。

●大喝： 此卡片可直接攻击对方，除非对方使用“无视”，这是一张强力卡片，是胜利的有利保证。

●诡辩： 此卡片会输给“无视”和“大喝”，战胜其他卡片，“诡辩”卡片的杀伤力视双方的出牌情况而定，不像“大喝”卡片那样可提供稳定的杀伤力。“诡辩”卡片使用后下回合的话题会发生改变（对方使用“无视”或“诡辩”除外），也就是说你可有意识地使用“诡辩”卡片来改变辩论话题，但一般情况下效果并不明显，对于和自己势均力敌或强于自己的对手，改变话题很难有出奇制胜的功效，对于弱于自己的对手，不改变话题也可获胜。

●镇静： 使用时降低对方怒气，不过本回合会判负。持有时，可防止对方进入愤怒状态，并有可能对对方造成一定的伤害。这张卡片非常有用，尤其是在对性格是小心的武将时。

●逆上： 使用时增加自己怒气，


曹操的3D造型还是满酷的


“小心”型武将怒了更容易爆发出力量

不过本回合会判负。持有时，当对方进入愤怒状态时，可解消对方的愤怒状态，同时自己进入愤怒状态。

当然，卡片之间也有优先级的分别，大致强弱顺序为：无视＞大喝＞诡辩＞普通话题卡＞镇静＞逆上。

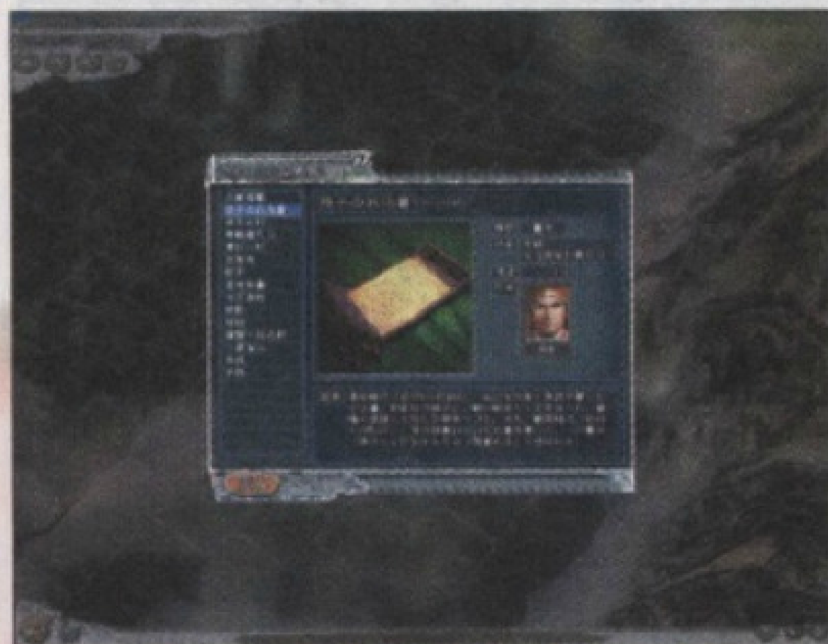
下面说说最关键的愤怒模式，当武将因为各种原因进入愤怒模式后（头像会冒出火光），论战的局面就会有所改变，根据性格不同，武将愤怒后的表现也不同。

●“猪突”性格的武将：愤怒了也没有太大关系，攻击方式就是直接攻击一次，不使用卡片，伤害力也不大（猪突武将很少有高智力的，诸葛恪是智力90的猪突性格，是个例外）。

●“冷静”性格的武将：愤怒后攻击力略有提升，本方可每回合都“再考”，对方无法使用特殊技能卡片，这种情况一般可持续3回合,其他攻防判断与平时相同。看起来冷静型武将发怒了并无出奇之处，但对方不能用特殊卡片会实力大减。



自定义武将选择性格时要慎重


书物可以使你在舌战中使用全话术

●“刚胆”性格的武将：愤怒后3回合无敌，可用卡片攻击对方3次，无视对方出什么卡片（除大喝和无视外）。

●“小心”性格的武将：愤怒后惊人的可怕，会将手中的“普通话题卡”一次性地批发给对手，基本上有一击必杀的功效，所以对于小心型对手，一定不能让他怒了。不让对方进入“愤怒”模式的最好办法当然是拥有“冷静”和“逆上”，实在是两样都没有，可以在本轮次故意输给对方一次（如果自己的生命值还可承受的话），总比让对方怒了以后搞些稀奇古怪的东东好些。另外要注意，某个轮次双方打平手的话，双方都会少量增加愤怒值。性格是小心的武将，智力比较高的有张松、张昭、杨仪、王允、司马朗、逢纪、杨修、郭图、许攸等，大家见到一定要注意。

说到底，舌战的胜负主要还是取决于双方的智力对比，不过同“三国志Ⅸ”相比，智力低的武将靠各种“辩论技巧”而获胜的可能性要大得多。


让他冷静一下


辩论胜利后还要摆一个Pose

武将单挑指南

相对于舌战而言，本作的单挑要简单得多。把训练关中关于单挑的解说看完，上战场就基本上问题不大了。

进入单挑画面后，最上方是双方的生命值和斗志值，下面是单挑招式，普通的招式有4种：攻击重视、防御重视、斗志重视、一发重视。当怒气值满后，还可发“必杀”。

攻击重视、防御重视就不需要说明了，斗志重视可比较快地提升斗志，一


孙策教妹子尚香单挑之秘要



人中吕布，马中赤兔

胜比自己武力高15的敌人还是比较轻松的。差距再大困难就大了，而且被一击必杀的可能也很大。

一般来说电脑武将爱憋大招，也就是"斗志重视"。如果你的武力略高于对手，则也可憋大招，先于对手打过后就用普通攻击甚至防御耗死对方。如果武力比对方低，则只用"攻击重视"，小刀子戳死他，让他憋大招吧，大不了挨一下，在他憋大招期间对他的伤害不会比他的大招少。

单挑只有在两种情况下发生，一是招在野武将时，对方对自己的武力比较自信时会要求单挑（否则是辩论），二是在战场上。不过说实话几率都不高，我统一天下单挑次数不超过10（还包括战场上被对方强制单挑2次）。需要注意的是在战场上，如果你的队伍中有武力很低的谋士型（或废物型）人物，极有可能因为各种原因"强出头"。比如你部队有关羽、孙乾，对方是曹仁，本来关二爷摆平曹仁轻而易举，结果孙乾跳出来被曹仁秒杀，此单挑便算你输了。

以上解说只是抛砖引玉，因为单挑次数少，积累的经验就少，特殊状况碰到的也少。不过，我相信在不久以后的威力加强版中，会有类似4代中专门的武将单挑菜单，到时大家就可大过其瘾了。

发重视有比较小的几率发出强力招式。当斗志值满进入必杀状态后，可选择的有8种攻击方式：必杀技、无双、急所、伪退却、暗器、坚守、气合和退却。

必杀技可给对方巨大的伤害，无双在给对方伤害的同时消除对方有的特殊效果，急所则有相当的几率让对方受伤，坚守可提高自己的防御，气合则提高自己的攻击力。伪退却和暗器需要武将装备了宝物——伪退却需要装备弓类武器，暗器需要像"飞刀"之类的武器，不过在一次单挑过程中只能使用一次，使用成功后的杀伤效果还是不错的（伪退却也有可能让对方受伤）。这些招式都是要消耗斗志值的，具体是多少大家可在单挑解说中查看，这里不再赘述。

单挑时一方体力为0则告结束，超过50回合则为平局，一方武力不敌逃离战场也会判负。

看着上面说得很热闹，真打起来没这么复杂而且进程极快（即使不算双方武力差距过大的一击必杀局面）。像吕布这样的武将，武力本身很高，拥有的方天画戟又使攻击力上升，所以基本上不论怎么打都赢，如果对手是吕布，那只有关、张这个级别的武将还可考虑拼一下，否则逃吧。

真正要研究的是武力七八十的武将之间的单挑，招式使用得法的话战



诈败而走



吃我一箭



施放暗器


可3人轮番上阵，但还是不能3打1

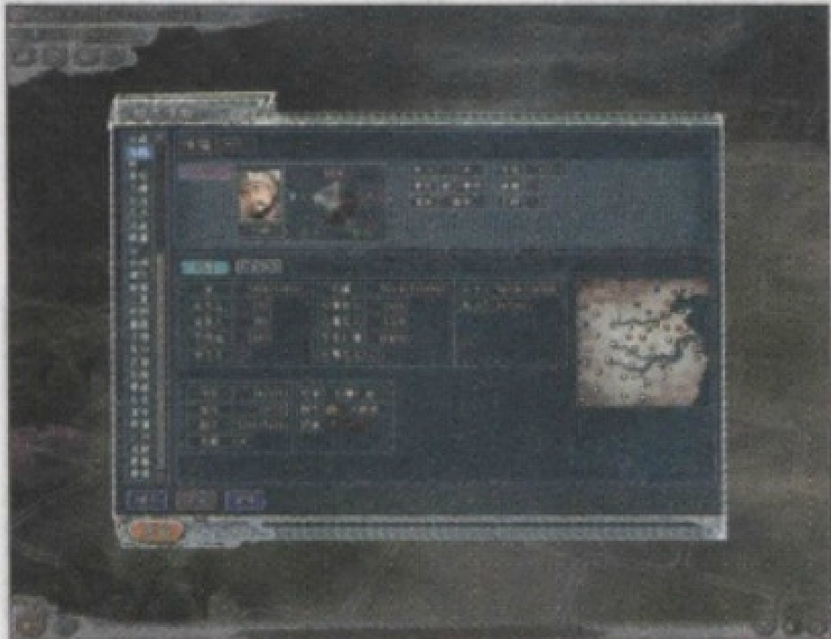


进入必杀模式

城市特色

《三国志11》中共有城市42座，其中大城市8座，特色城市34座。城市的特色包括军马（6）、弩（6）、戟（6）、枪（6）、水军（5）、兵器（5）6种，大城市能建设施为18～22，特色城市为10～15，如表10所示。

虽然大城市在内政等方面确实有比较大的优势，不同规模的城市可建设施数差距较大也合理（洛阳可建22，新野只有10），但特色城市的设定相对不合理。例如北方的一些城市（如北平、襄平）特色是马，军马便宜很正常，但与此对应造船就应该费劲（或不许造高级船），“北人骑马，南人操船”这不是白说的，曹操在赤壁的第1个问题就是如何让北方的士兵适应水战。同样，依照相生相克的原则，有优势的城市也得有短处，这样才合理。下表给出各城市的特色和可建设施数，给大家参考，城市大致按照地域来排的，自立君主起家的武将可仔细看看，什么区域“扬旗”更适合自己。


城市情报什么人都能看，不需要做谍报工作

城市	设施数	特色	城市	设施数	特色
襄平	12	军马	武威	15	军马
北平	15	军马	建业	18	
蓟	12	戟	吴	15	水军
南皮	15	兵器	会稽	15	弩
平原	12	弩	庐江	15	水军
晋阳	12	军马	柴桑	12	水军
邺	20		江夏	12	戟
北海	12	戟	新野	10	枪
下邳	18		襄阳	18	
小沛	10	兵器	江陵	15	水军
寿春	15	弩	长沙	12	水军
濮阳	15	枪	武陵	10	戟
陈留	15	兵器	桂阳	12	枪
许昌	18		零陵	12	弩
汝南	12	戟	永安	12	弩
洛阳	22		汉中	15	戟
长安	22		梓潼	10	弩
宛	15	枪	江州	12	枪
上庸	12	兵器	成都	18	
安定	10	军马	建宁	12	枪
天水	12	军马	云南	15	兵器

表10


兵器特色的城市，造井栏便宜一些


港口无生产能力，其实造船应该在港口造


基本上所有剧本中，洛阳都是一个发家的好地方

宝物大全

《三国志11》中宝物的数量也较前作为少，只有35种。像典韦的“双铁戟”、徐晃的“大斧”等都没有了。宝物的作用也进行了比较大的调整，比如说方天画戟的作用由原来的“武力+7”变成了“单挑时攻击力上升”，使武将的武力值显得比以前“实在”，武力最高就是100，比以前若干人都可凭宝物垒过100好得多。同样，书物也不再加智力或政治。马只能让你在单挑时撤退成功而不能保证你野战失利后不被抓，这也比较合理。玉玺的作用大大提升，不再只是原来魅力变100的虚荣。

剑类宝物都会使“单挑时斗志上升速度加快”，但依据宝物的价值高低，上升速度略有不同，这些宝物赏赐给属

下，会提高属下的忠诚度，提高的多少也与价值相关。其他类别宝物的情况与此类似。

总体感觉，本作宝物的作用有所弱化，是好是坏是见仁见智的事情，下面给出宝物列表以供参考（见表11）。

名称	种类	价值	作用
赤兔马	名马	30	单挑时撤退必成功
的卢	名马	15	单挑时撤退必成功
爪黄飞电	名马	10	单挑时撤退必成功
绝影	名马	10	单挑时撤退必成功
大宛马	名马	8（共3匹）	单挑时撤退必成功
七星宝刀	剑	20	单挑时斗志上升速度加快
倚天剑	剑	12	单挑时斗志上升速度加快
青虹剑	剑	12	单挑时斗志上升速度加快
雌雄一对剑	剑	12	单挑时斗志上升速度加快
方天画戟	长柄	18	单挑时攻击力上升
青龙偃月刀	长柄	18	单挑时攻击力上升
蛇矛	长柄	18	单挑时攻击力上升
流星?	暗器	7	单挑时可使用“暗器”
飞刀	暗器	5（共2把）	单挑时可使用“暗器”
短戟	暗器	4（共2把）	单挑时可使用“暗器”
手戟	暗器	3（共2把）	单挑时可使用“暗器”
铁锁	暗器	6	单挑时可使用“暗器”
养由基弓	弓	20	单挑时可使用“伪退却”
李广弓	弓	18	单挑时可使用“伪退却”
檀弓	弓	8（共2把）	单挑时可使用“伪退却”
东胡飞弓	弓	8（共2把）	单挑时可使用“伪退却”
貊弓	弓	8（共2把）	单挑时可使用“伪退却”
孙子兵法	书物	30	舌战时可使用所有“话术”
兵法二十四篇	书物	20	舌战时可使用所有“话术”
孟德新书	书物	20	舌战时可使用所有“话术”
六韬	书物	18	舌战时可使用所有“话术”
三略	书物	18	舌战时可使用所有“话术”
吴子	书物	15	舌战时可使用所有“话术”
尉缭子	书物	15	舌战时可使用所有“话术”
战国策	书物	15	舌战时可使用所有“话术”
司马法	书物	12	舌战时可使用所有“话术”
墨子	书物	12	舌战时可使用所有“话术”
太平要术	书物	20	舌战时可使用所有“话术”
玉玺	玉玺	50	每月“技巧值”都上升
铜雀	铜雀	50	可修建铜雀台

表11



军师关羽毛遂自荐去挖别人墙角

关于武将忠诚度的一些探讨

估计每个玩家在统一天下的过程中，都遇到过自己手下的武将被敌方君主挖墙脚的事情，而自己呢也去挖过别人的墙脚。某些时候，电脑挖墙脚的举动还很疯狂，这着实让人恼火，那么挖角的成功率到底和什么因素有关系呢？

首先是武将的忠诚度，而忠诚度主要是和相性挂钩的。每个武将都有自己的相性数值，为从0到150中的某一数值。相性为环状结构，0和150是等同的，也就是说相性最大的差距是75，这一点上历代三国志的设定均大致如此。下面给出主要君主的相性数值以备参考：董卓（1）、张角（7）、严白虎（10）、刘繇（11）、张鲁（15）、曹操（25）、司马懿（31）、孔融（43）、刘表（45）、刘焉（55）、孟获（60）、公孙瓒（65）、马腾（70）、刘备（75）、陶谦（82）、袁绍（101）、孙策（125）、袁术（140）、公孙度（142）、吕布（145）。各君主的主要武将同君主的相性差一般不超过5。以人数来论，自然是曹、刘、孙这3支人数较多。自定义的新武将可指定自己的相性（不是直接指定数值，而是指定一史实武将，比如你指定你的相性武将是曹操，那你的相性大概就是25了），如果不指定呢，游戏会随机确定。



寻找人才失败，得到64金



好宝贝人人垂涎

其实以数值来界定武将之间的投缘程度多少有些牵强，不过游戏中也只能如此处理，光荣的这个人际关系链还是经过仔细考证的，基本是言之有理。某武将对于某君主的初始忠诚度直接和他们的相性差挂钩，曹操找出在野的郭嘉，初始忠诚度就是100，刘备即使能成功录用郭嘉，那忠诚度数值也低得惨不忍睹。

不论你扮演哪位君主（史实的也好，虚构的也好），一旦选定相性数值也就确定了，你陆续招收的部属必然有些和你投缘，有些和你不对劲，不管怎样，你都可赏钱赏宝物给他们以提高忠诚度，只要这中间他不被别人挖走，那他的忠诚度迟早会到100。部属的忠诚度到了100是否就能放心了呢？

显然不是这样，事实上忠诚度的上限并不是100，可能是255，当然在游戏中看到的最高也就是100了，这有时会让人困惑，因为当你看到某个武将的忠诚度显示为100，你不好判断他是刚到100还是超过了很多。


在武将一览中可查到武将是否有配偶和义兄弟

那么，除了相性差以外，还有什么会影响武将的忠诚度呢？

武将除了相性来决定彼此之间的好恶之外，还有进一步的设定能影响他们之间的关系，这就是“亲近武将”和“厌恶武将”的设定，这一点从新武将登录界面上也能看出。每个武将的“亲近武将”和“厌恶武将”最多各只能有5个（注意是最多5个），也许一个没有。如果某个武将正好和自己的君主是“亲近武将”关系，那忠诚度自然高些，别人要挖墙脚自然难些。

除了“亲近武将”和“厌恶武将”之外，武将之间还可能有的关系包括血缘（亲子）关系、配偶关系、结拜兄弟关系。兄（姐）弟（妹）关系也有一定的特殊性。

从君主父亲那里挖他的武将儿子比较困难，即使忠诚度远不到100。

从君主那里挖他的配偶或结拜兄弟基本不可能成功。

有些人要钻牛角尖了，举出一些特例来，比如我自定义一个新武将（女，设定为周瑜的老婆）作为我的部下，然后去挖孙策的墙脚，是否能成功呢？如此种种特例，笔者就测试一下，来个特例大集合，看看效果如何。

194年柴桑起家，手下有周瑜老婆、周泰老婆、黄盖闺女各一名，目标是孙策手下的周瑜、周泰和黄盖。结果周瑜忠诚度调到0依旧无法挖墙脚，几个回合以后还把他老婆打我这里挖走（忠诚100，无结义、无血缘关系）。黄盖在忠诚度90以上时没有成功，下调至80依旧没成功（军师说可成功），下调至70可成功。周泰可成功，但下手要快，否则被孙策先得手（电脑也会利用配偶关系挖人）。

结论：结拜兄弟的可靠度最高，即使配偶关系也无法挖角成功，真想逮住刘备扇他大耳光，一定是他“兄弟如手足，妻子如衣服”这话害的。配偶关系在无结拜的情况下，无视忠诚度。父女则不怎么管用，事实上我这里的黄盖女儿也没有被勾走。

类似的试验我做了很多，有很多不是太“厚道”，总想让人家朋友反目妻离子散的，就不一一说了，网上有勤勉之人贴出的各种试验结果，也可参考。最后讲些结论性的东西——挖角是针对势力而不针对人的，比如上文讲的用周泰老婆挖周泰，不用亲自出马，本势力的其他人也可以。

对于“全无”武将（无“亲近武将”和“厌恶武将”、无结拜兄弟、无配偶、无血缘），忠诚度到100，基本可放心，实际上95以上就不太容易挖了，但要注意忠诚度是会随时间掉的，注意赏钱。

对于有“亲近武将”的，最好保持其忠诚度100，我手下的郭嘉忠诚度98被曹操一挖就走。


曹操宝物很多，不妨拿出来赏人


给新武将选史实武将做义兄弟要慎重

结拜兄弟完全可相信，配偶关系只要无结拜也可完全相信。顺便说一下，结拜兄弟除了有名的刘关张和孙策周瑜外，马腾韩遂、关兴张苞也是。

血缘（亲子）关系有一定的作用，这个情况有些特殊，有时可利用一下，不过也不一定见效，比完全没关系好些。兄弟关系基本无用处。

最后是一些忠告。

登录新武将最好不要和史实武将有各种“特殊关系”，靠这个在挖角上占电脑的便宜有些胜之不武，被电脑占了便宜郁闷大了。

属下忠诚度只要不到100就要赏，99也不行，尤其是都督和太守，喜欢委任军团的人更要注意被委任武将的忠诚度。每个回合轮到你，第1件事就是先将自己的武将赏了，然后看敌方是否有忠诚度低的武将可钻空子。

攻灭一方势力以后，如果相性差较大，不宜一次征召太多武将，否则无法尽快提升忠诚度，等于给别人提供人才，先把强将登用了，尽快赏满忠诚度，有宝贝赏也不要吝啬。俘虏逃跑的可能性虽然很高，但即使逃跑也比被别人挖走强。

城池里要留够发俸禄的钱，没钱发俸禄城里的武将忠诚掉得极快，初期实在没钱可在发俸禄之前卖些军粮应急。

港口和关隘的情况比较特殊，孤悬在外的港口没有稳定的金钱收入，有可能是因为前沿阵地而驻扎强将重兵，更容易出现没钱发工资的情况，而出现了情况问题更严重，所以出征目标是港口时，部队多带钱或及时跟进补给队，从港口出征时（哪怕你要放弃这个港），也要多少留些钱，出征部队在没有到达目的地前的工资还要这个港发的。

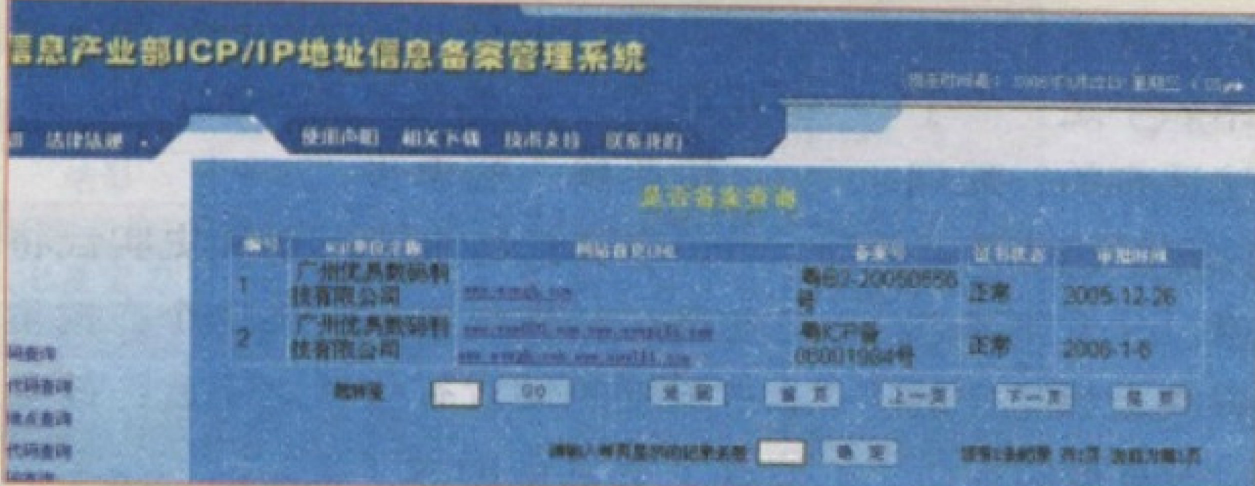
本代有很多武将的老婆登场，包括一些君主像袁绍、刘表，攻灭他们后如果想让他们踏实地为你效力，最好把他们的夫人也收留了，否则说不一定哪天他们就千里寻妻去了。

挖别人的墙脚应该是都督太守优先，一旦成功连人带城包括城里的其他武将全归你。只要军师说能成功（军师智力又不太低）就去试，当然不成功的可能性也很大，不过，利益巨大，所以有一线机会也不要放弃。P

双周回眸

事件："魔兽公会网"涉嫌大规模盗号

3月22日下午，各大论坛上出现一篇题为"【木马警报】'魔兽公会网'涉嫌大规模盗号风波，大家警惕！"的帖子，在广大WoW玩家中引起强烈反响。在回帖中，整



个事件似乎清晰起来："魔兽公会网"（wowgh.com）是一个号称拥有50万注册用户的免费DKP系统提供者，而根据网站在工商管理部门的备案记录，它的开办者同时也是经营WoW金币交易的wow520.com、wowpifa.com等网站的拥有者。玩家的揭发帖认为，由于玩家注册DKP系统时被推荐填写注册九城通行证相同的邮箱，而许多玩家注册论坛、游戏的密码都是一致的，因此wowgh.com可以从内部获得DKP系统注册密码，尝试登录玩家信箱，进而向九城申请取回密码，最终达到盗号的目的。由于整个公会的信息都在该网站获取，因此就出现了整会被盗的壮观场面。此后，由于wowgh.com迅速更改了网站备案信息，而且在论坛和主页上发表的声明也未就关键问题作出明确解释，更让玩家有了"此地无银"之感，声讨声一时此起彼伏。

小虾：据说wowgh.com曾表示要状告诬蔑者，而提起告状，自然是玩家的软肋。毕竟人家是否有预谋地盗号，你要拿出证据来……

关键词：愚人节

关于《魔兽世界》的愚人节新闻向来标新立异。如果你不健忘的话，一定还记得去年，暴雪搞出一个"熊猫人中华美食速递"的名堂来，虽然风趣，可看起来就不像真的。今年，因为暴雪一直还在拿资料片里的联盟新种族卖关子，所以这4月1日的消息就显得更真切了。

联盟的新种族是小精灵！"小精灵的出现将为游戏带来一个全新的概念：永久死亡。所有小精灵都拥有这项足以摧毁阿克蒙德的种族技能。自爆技能会让小精灵牺牲自己产生一场爆炸，从周围所有的敌人和友军身上抽取法力值。这会为许多冒险者提供有趣的新体验，尤其是那些喜欢PvP的玩家！"小精灵的种族特长有自爆（摧毁小精灵，驱散周围一定范围内所有单位身上的增益效果，并从被炸到的单位身上抽取50点法力值）、树形态（小精灵变形成为一棵树，持续最多30秒）等。这条消息打3月31日就出现在WoW的英文官网上，到4月2日还不见撤掉，显然这极大地起到了"混淆视听"的作用。





与官方的恶搞"公然唱反调"的是WoWar.com上的国产版本。"侏儒在夺回诺莫瑞根后即将开始全新的蒸汽工业革命，而这将是我们创造新种族的出发点。"这句据说出自暴雪官方说明的文字成为本文的立论基础，从而得出了结论，联盟的新种族是蒸汽机器人！

小虾：好吧，光看文字，我真的对蒸汽机器人十分神往。然而这文章的配图，就显得很"贫弱"了……

图片：Bill Roper和他的"粉丝"们



3月31日的《地狱之门——伦敦》发布会，不但是游戏的盛会，很大程度上也是Bill Roper的个人表演。他不但亲自和玩家互动，在为获奖玩家颁奖时还摆出各种夸张的姿势，令人忍俊不禁。会后，虽然签名合影的过程还算有序，但不少玩家还是直接跑上台搂着Bill想说上几句。见惯了这阵势的Bill则始终笑容可掬，一副标准的明星式微笑。

新作：FIFA网络版

与EA Sports合作开发FIFA系列网络版的韩国Neowiz公司日前宣布，网络版的FIFA游戏预计在四五月间可以开始封闭测试，并公布游戏细节。据称，网络版的FIFA中，除比赛模式外，游戏加入了类似《胜利十一人》中的成长概念，还强化了球队的管理，玩家比现有单机版本更自由地管理自己的球队。此外，游戏提供了可观看他人比赛的观战模式以及储存比赛等网络游戏必备的游戏功能。

■快评

火爆与服务器

■北京 reinharder

虽然不再“沉迷”网络游戏，但数年的网游经历给笔者积累了足够多的游戏战友，而最近听这些战友最多谈起的就是一次次的“搬家”经历。作为目前市面上一款最火爆网络游戏的爱好者，他们正在其中进行一场网络游戏有史以来最大的服务器任务，并且已经开始了其后的大型Raid，但是因为服务器每天不定时地“抽筋”，不胜其烦的他们准备集体“搬家”到该游戏新开的服务器去。笔者问，如果新服在不久的将来也出现这样的“抽筋”怎么办？换来的只有朋友们的沉默。


在新服“开荒”，倒省得总是卡机了

从经济学原理上来说，一个商品运营到中后期，它的售后服务质量将成为其最核心的竞争力。不过，这个原理似乎不能用在国内“过把瘾就死”的网络游戏市场。在这个市场里，无论起先势头多么猛烈的游戏，一进入平稳运营期（一般来说，是网络游戏进入正式商业运营的第二年），运营商所考虑的就是不断地开设新服务器，用来刺激市场，吸引那些新玩家或者那些在老服务器中落后的老玩家前去“开荒”。而此时，作为其巩固玩家主要手段的游戏服务器质量却往往被忽视。就此，一款网络游戏的运营进入了恶性循环：不断地开设新服务器，然后因为老服务器质量下降，老玩家又不断地向新服务器迁移，造成了每个新服都是一派欣欣向荣的假象。但实际上，一款再具吸引力的网络游戏在再疯狂的玩家手中也最多只能重复玩上四五遍，网络游戏的三要素：等级、金钱、声望是需要时间去积累的。倘若如上文一般周而复始，当最终愿意随着运营商“捣腾”的玩家全部流失时，一款网络游戏也就寿终正寝了。

那我们为什么不去提高服务器质量呢？影响力也许是运营商考虑的第一问题。“服务器全线稳定、不掉线”显然没有“新开10区，火爆10万人同时在线”听起来轰动，而对于已经是上市企业的很多游戏公司，噱头比玩家风评更为重要。成本问题则是运营商的另一个心腹大患。一款再好的网络游戏也很难火爆5年以上，而持续稳定的服务器质量却需要运营商不断投入人力、财力。正因为这些原因，所以每个火爆网游的背后，都是老服务器质量在不断下跌，甚至出现拆老服建新服的现象。这个问题要解决，目前来看似乎并不现实。因为我们看得到游戏是厂商“扎钱”的工具，但并不多见厂商将之当成一个事业来诚意经营。P

■网游事件簿





●3月30日，由游龙在线运营的网络游戏《**金庸群侠传Online**》正式开放免费服务器，目前开放有华北、华东、华南、西南4个大区。配合免费官方推出了若干相关活动。

●3月31日，《**大唐**》开放封闭技术测试第三次申请账号的激活。据悉，《大唐》正处于封闭技术测试的最后阶段，在此后的公测中将开放五大门派的武功技能、生活技能、轻功系统、商业系统、帮会系统、坐骑系统、结拜系统、化身系统、小型副本等众多游戏内容。

●3月31日，《**跑跑卡丁车**》公测版本新增了两款型号为“爆裂C1”和“合金C1”的卡丁赛车。它们是“爆裂”与“合金”两个赛车系列的初期车型。依据性能，这两款车分别具有“爆发力”和“坚固”方面的特殊性能。玩家可根据所擅长的游戏模式和赛道选择购买。



北美最受欢迎网游排行榜

1	EVE Online
2	激战（公会战争）
3	魔兽世界
4	无尽的任务II
5	卡米洛特的黑暗时代
6	英雄城市
7	恶梦都市

资料来源：MMORPG.com

韩国网络游戏排行榜

1	Dungeon & Fighter
2	鬼魂
3	热血江湖
4	Rohan
5	洛奇
6	卓越之剑
7	Come on, Baby
8	天堂
9	街头篮球
10	英雄Online

资料来源：韩国Rankey网站 http://www.rankey.com

中国台湾省网络游戏排行榜

1	魔法飞球——Season 2
2	魔兽世界
3	激战（公会战争）
4	天外Online——乌龙城寨
5	RF Online——消失的伊崴高原
6	新绝代双骄Online——名剑山庄
7	S.O.S
8	热血江湖
9	星梦Online
10	彩虹冒险——大乱斗

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站 http://www.gamer.com.tw

云网销售风云榜

1	魔兽世界游戏卡
2	网易一卡通（大话/梦幻）
3	17Game一卡通（热血江湖/决战）
4	天堂一卡通（天堂II）
5	搜狐游戏卡（刀剑Online）
6	久游休闲游戏卡
7	世模一卡通（丝路传说）直充
8	金山一卡通充值（剑侠/封神/剑侠II）
9	盛大网络游戏卡
10	命运II龙币充值

资料来源：游卡销售云网 http://www.cncard.com

中科院制造

走近八六三计划网络游戏研究项目



■本刊记者 小虾


项目带头人王阳生教授

如果你一直在关注中国的网络游戏产业，一定还记得当年两个与网络游戏相关的研究项目被正式纳入八六三计划的消息。这条新闻被一时热炒，其意义不仅在于我国首次将网络游戏技术纳入国家科技计划，而且还在当时为饱受舆论抨击的网络游戏业带来了正名的“尚方宝剑”。无论对玩网游的人，还是做网游的人，这无疑都是振奋人心的。《光明日报》的一篇时评就写道：“一度被看成‘玩物丧志’的游戏，现在为何能登上‘大雅之堂’呢？”

几年时间过去了，我们或许不必再为上面的设问所烦恼，而当年立项的相关研究项目如今也已经结题。好奇心的驱使，引领我们走进项目的研究机构之一——位于海淀区中关村东路的中国科学院自动化研究所。

交互娱乐的成果

在2003年正式纳入八六三计划的两个项目中，“网络游戏通用引擎研究及示范产品开发”委托给金山公司研究，而“智能化人机交互网络游戏示范应用”则委托中科院自动化所与炎黄新星合作开发。在自动化所，我们见到了人机交互联合实验室主任、博士生导师王阳生教授。王教授介绍说，当时，科技部对网络游戏产业十分重视，鉴于自动化所的相关研究方向与网游相关技术的研发有对口关系，因此科技部主动将该项目交由自动化所进行研究。“智能化人机交互网络游戏示范应用”于2003年7月正式立项，项目经费为200万元，主要方向是研发基于自然人机交互的新型游戏，并对其产业化。


Demo演示之一：摄像头准确检测出了人脸的轮廓，并进行三维人脸重建


实时重建的三维人脸被“贴”到游戏角色上，玩家自己成了游戏的主角。


Demo演示之二：《快乐顶顶球》。玩家的影像成为游戏的背景，你可以用自己的手“拍打”皮球，最终使它进入左侧的篮筐


Demo演示之三：玩家在摄像头前旋转双臂操纵游戏中的方向盘，并用语音命令控制赛车的加减速，玩真正“手动”的飙车游戏

两年多以来，王教授带领十几人的课题组进行研究，参与者全部拥有硕士学位以上学历，其中有副研究员1人、博士后1人、在读博士生8人。他们的研究方向和我们通常意义上理解的网游开发不同，重点在于“自然人机交互”方面。在自动化所的“交互娱乐”实验室，我们看到了采用模式识别、计算机视觉和计算机图形学中的前沿技术（包括人脸检测与识别、姿态识别、语音识别、三维人脸建模等）开发的游戏Demo。这些游戏都是利用连接电脑的普通摄像头和麦克风采集数据，将人的自身行为作为“输入设备”，来控制游戏的进行。



研究主要在这里展开

产业化之路

虽然与炎黄新星的产业化合作未能成功，但人机交互项目并不缺乏对其感兴趣的对象。王教授告诉我们，目前已有多家公司与项目组接触，希望进行相关的技术合作。事实上，人机交互项目相关成果的商业化开发已经悄悄走出了第一步。



《海之星》的开始界面。玩家被要求在摄像头前照相，然后存储为玩家的游戏ID，代替了传统的输入姓名的方式



《海之星》其实是一款海底版的“泡泡龙”，不同的是，玩家要用手将刚吐出的泡泡准确地拍到想要的位置。要想拍准，还要多练习

在与自动化所一墙之隔的卫星大厦9层，比邻而居的是盛大网络北京分公司和北京盛开交互娱乐科技有限公司。后者是由盛大集团投资，于2005年8月成立的数字娱乐公司。目前公司的主要业务是为盛大的“盒子”制作单机和网络游戏，交互娱乐项目取得的成果在这里得到了全面的应用。公司的技术总监曾祥永为我们演示了基于自然人机交互理念制作的休闲游戏《海之星》，游戏的原理和之前我们看到的演示Demo如出一辙，同样需要利用摄像头和我们每个人的肢体进行游戏。目前，这款游戏已在EZ Pod上提供服务，未来将开发升级版本，允许玩家通过网络进行对战。同时，盛开娱乐正在利用自然人机交互设计制作的休闲游戏还有数款。


“交互娱乐”实验室墙上贴着许多游戏海报，从《古墓丽影》到《传奇世界》。这里的人既是技术的开发者，也是游戏的开发者，有时他们需要借鉴国外游戏的一些创意

王教授告诉我们，在制作这些游戏Demo的过程中，当然会参考一些类似的国外游戏，但相关的核心技术都是自己研发的。他认为，在这一点上，我们与国外的游戏开发谈不上谁的技术更领先，关键是我们的技术可以直接利用简易的摄像头，而国外游戏需要专门的游戏硬件支持。王教授曾在国际会议上以自然人机交互为题做报告，取得了很好的反响，这也给他的研究树立了更牢固的信心。在八六三计划的相关项目结题之后，后续一些课题的展开也提上了日程。尽管这种利用自身特长与网络游戏产业的联姻十分特别，不能说是当前网络游戏的主流，但随着盛大“数字家庭战略”的推广以及休闲游戏平台的发展，我们无疑会见到更多“中科院制造”的身影。



同在一处办公的盛大北京分公司与盛开娱乐


在读博士生王书昌为我们进行游戏演示


正在“盒子”上运行的《海之星》，这是目前比较成熟的产品之一


盛开的主要业务就是利用自然人机交互进行视频游戏的开发

■类型：在线角色扮演 ■制作：网域 ■运营：网域
■游戏状态：5月下旬内测 ■官方网站：http://www.huaxia2.com

《华夏II》华夏大陆战端再起

■江苏 hmy

深圳网域的首款MMORPG《华夏Online》是去年网游市场异军突起的新星。而在《华夏Online》还未封测之前，它的续作《华夏II》就已经开始秘密研发了。《华夏II》的这支开发团队经验丰富，其中有曾参与数款知名游戏制作的策划，也有曾在大赛中屡获殊荣的资深美工。为了《华夏II》，据说网域历史性地投入了3500万人民币的研发资金。如今它已经近在眼前……

延续《华夏Online》的神话

《华夏II》讲述的是炎黄大战后又一场发生在华夏大陆上的四界之战。

自从盘古开天以来，天地万物顺自然之力而生，又依本性和生活地域的不同而有了族群、种群之分，最终形成了被称为仙界、魔界和幽冥界的三大势力。三界自形成以来，几乎就没有停止过争斗，尽管有过短暂的和平，但没有人知道他们是为什么而混战不休。直到人类出现，这个隐秘才慢慢流传开来，但也仅限于极少数身居高位之人。对于20年前的那场席卷整个华夏大陆的战争，许多人并不清楚为何爆发，又为何会如此的不可收拾，而当年参与战争的将士也大都闭口不谈此事，这就愈发地令人诧异了。近年来，华夏大陆上又出现了诡异的流言，各地也不断出现异兆，整个大陆都变得不安分了。仙界、魔界、幽冥界和人界在各自修养生息20年后，再次被一股无名的暗流推上了战争的舞台……

“双面”职业，更多玩法

《华夏II》的职业系统将彻底打破长久以来的肉盾（战士）、远程（弓箭手）、辅助（牧师）的三职业模式，5个职业10种形态的“双面”职业将会带给玩家新的体验。

所谓“双面”职业，是指《华夏II》每个职业都拥有两种截然不同的形态，玩家可根据自己在游戏中的需求和喜好随时切换这两种形态并获得不同的游戏体验。

我们可以假想一下：在一片尘土飞扬的古城外，一群战士正在苦苦抵抗入侵者潮水般的攻势，眼看城门就要失守。说时迟、那时快，只见为首的战士一声怒吼，其余的战士同时变换了形态，城门前瞬间形成了一道防御结界，暂时抵挡住了敌方的攻势。这道防御结界尽管没能击退敌人，却为援军的到来赢得了宝贵的时间。很快，强大的法师、尊贵的祭司、敏捷的猎人和神秘的暗巫相继赶到。他们根据战场的形势，有的变身成可以同时召唤出数头猛兽的召唤师，有的变身成可以在短时间内近身攻击力媲美战士的黄金力士，还有的幻化成拥有强大治疗能力的安抚者。援军的到来让一直苦苦抵抗的战士精神大振，他们重新变回拥有恐怖近战能力的攻击状态，发起了反攻……


毛民军营的场景原画显示出一派粗犷的原始氏族风情，这也与《华夏Online》中的设定十分相似

因此，“双面”职业将进一步充实团队作战的乐趣，在以小队、团队甚至氏族为单位进行地下城冒险、野外狩猎或团队竞技时，各个职业适时地切换形态将给战斗增加无穷的变数，也将让团队战斗变得更为精彩。

从目前透露的资料来看，游戏中将有多种人物升级或提升人物技能的方式，除了打怪、任务之外，可能连做生意也可以长经验。如果消息确实，倒是一个很吸引人的设计。《华夏II》这次加入了较为丰富的支线剧情，即使不是为了升级和打装备，也可以更多了解游戏复杂的故事背景，这正是时下大多数游戏开发商都极为重视的一点——让游戏的世界真实、有趣起来。此外，据说游戏中加入了庞大的地下宫殿探索，这会不会是一个类似地下城的设计，目前还都不得而知。由于《华夏II》目前还未开始测试，我们暂时还只能对它的游戏背景和游戏特色有一个粗糙的了解，一些具体的细节还有待将来网域官方发布更多消息。



玩过《华夏Online》的玩家一定对长股和长右不会陌生，这两种怪物同样出现在《华夏II》里，但形象稍有变化

■类型：在线角色扮演 ■制作：NHN Games ■运营：盛大网络
■游戏状态：第二季度内测 ■官方网站：http://ac.sdo.com



ArchLord 成为“至高领主”

■北京 kane

何谓“ArchLord”？他是绝对的统治者，支配着整个世界，指挥着日月星辰……你梦想得到这样的绝对权利吗？那就走上这条“ArchLord”之路吧。ArchLord拥有其独特的“ArchLord”（意为“至高领主”）冒险系统，在游戏中所有玩家将只有一个终极目标，就是成为“ArchLord”，从而在游戏中拥有绝对权利。他可以改变天气、操纵怪物、修改其他玩家属性，还可以向其他玩家征税……看得出，这是个充满竞争的游戏。

游戏背景

ArchLord的世界开始于一个传说。在各种族对立与共存的古代大陆——坎特拉，埋葬着古往今来被水、火、空气、大地、魔法等5种精灵力量凝聚成的、唤作“Akon”的神秘遗物，按照坎特拉传说，收集到5个“Akon”的人必将成为世界的绝对统治者“ArchLord”。

坎特拉大陆上的两个主要民族——人类与兽人长期处于交战状态，直到两族的英雄在一场决斗中惺惺相惜。兽人英雄伸出了友谊的手，人类英雄和他歃血为盟，成了好朋友，并一起游历天下。然而许多年后，两位英雄的后裔们终究起了争执，他们反目成仇，引发一场大战。当其中一方使用了至尊武器之后，它所产生的巨大威力使时空出现裂缝，人类、兽人、精灵以及龙族等几大种族开始在坎特拉大陆为成为“ArchLord”而争夺“Akon”。而这，也是玩家在游戏中所要经历的年代。

种族与职业

目前ArchLord中开放了3个种族，分别是兽人、人类和月精灵。每个种族都会有2～3个职业，一共有8种职业可供玩家选择。游戏会根据职业来确定玩家的性别，而现在每种职业的角色造型只有固定的一种，所以基本上很难塑造出个性化的角色，不过你可以在街边的商店中花钱，更改自己的发型和发色。



中世纪风格的游戏场景，隐藏不住韩式网游的心。ArchLord仍是一个鼓励PK和弱肉强食的游戏

现阶段各职业的分布和性别构成是这样的：狂战士（兽人/男）、猎人（兽人/女）、术士（兽人/男）、骑士（人类/男）、弓箭手（人类/男）、法师（人类/女）、游侠（月精灵/女）、召唤使（月精灵/女）。近战系、远程系、魔法系等职业特性从这些职业名称中就可以想像出来，而稍微陌生一点的召唤使其实也是以召唤为主的魔法使者。游戏中不存在“治疗”这一概念，无论哪种职业在战斗中都要依靠药水进行回复。战斗本身与其他韩系MMORPG没有什么区别，用鼠标单击就可以进行简单的行为设定。

乘骑与战斗

ArchLord中可以乘坐动物进行移动。兽人使用沙漠牛，人类驾驭马匹，月精灵则可以骑乘狮子。在坐骑上，玩家的移动速度会增快。和WoW等游戏不同的是，玩家在骑乘状态下可以战斗，但需要专用武器。骑乘之后的辅助魔法和强化魔法效果都会消失，所以战斗的效率会降低很多。不过，因为某些骑宠是拥有防具的，所以防御力会得到一定提升。



明快、亮丽的游戏画面，颇有《天堂II》之风



游戏支持马上战斗，这无疑让PK变得更有策略性

游戏中战斗的基础是公会战。游戏地图上会分为PvP地带和非PvP地带，前者可以进行随意的PK。在PK之中如果打倒对手，就可以得到“骷髅”。使用骷髅可以制作拥有特力量的骷髅装备，这也就成了PvP的向心力了。不过，如果反过来被人杀死，惩罚也十分严重，所以爱好PK者也要小心为上。

■类型：在线角色扮演 ■制作：成都金山 ■运营：金山软件
■游戏状态：第二季度内测 ■官方网站：http://cq.xoyo.com

《大话春秋》将恶搞进行到底

■北京 宋兵乙

一年前的《幻想春秋》，一年后的《大话春秋》。当雷军在去年年底的游戏年会上正式宣布将《幻想春秋》改名为《大话春秋》重新推出时，他戏称这是"景仰成功的《大话西游》"。虽然此语玩笑成分居多，但这款重新包装的游戏，无疑由"大话"二字更加放大了它希望传达的轻松、搞笑的卖点。套一句很俗的话，就叫"将恶搞进行到底"。

"养育狂"：人宠合一

《大话春秋》中加入了"召唤兽"的概念。玩家可以同时拥有多只外形、能力属性各不相同的召唤兽。召唤兽采用了卡片式设计，玩家使用卡片后会和自己的召唤兽合体，并由此获得能力的提升或外形的改变——究竟是什么效果，那得看使用的是拥有何种属性的卡片了。如果卡片偏重于提升能力，那么玩家在合体后就会有相应的能力提高，或学习到新技能；如果你的召唤兽卡片偏重于改造外观，那玩家将拥有与众不同的外形改变。当然，卡片具有什么样的属性并不是完全固定的，每张卡片上都有数量不等的插槽，玩家可以自主决定给召唤兽增添何种能力，DIY自己的召唤兽。

"爱美狂"：百变造型

在《大话春秋》里，玩家不仅可以随意换装，还可以摇身一变，成为各种各样的动物或游戏中的怪物。据说，游戏中为玩家提供了几十万种衣服、人物形态的搭配组合，玩家还可以通过色彩变换工具，亲自改变自己形体与衣饰的颜色搭配，把普通的衣服穿出非比一般的光彩，充分满足每一个人的审美需求。

"恶搞狂"：海量任务

这就是游戏不同于以前的最特别之处：游戏中每一类定点活动，都和春秋时代的名人有关。比如每天3点钟"忽悠孔子"，9点钟"挑战孙武"和午夜时分开始的"拯救西施"。这类以"恶搞"为噱头的游戏任务奖赏十分丰厚，而且可以顺便带领玩家游历世界，跟我们的老祖宗们开点无伤大雅的玩笑。据说，游戏的任务体系十分庞大，拥有多达500套的任务剧情和6万余条任务链。数量巨大的师门任务、宠物任务、职业任务，甚至是隐藏任务都需要玩家自己去探寻和发掘。


个性化的召唤兽，我的小龙


天天"整容"，就图个新鲜

"打架狂"：阵法战斗

《大话春秋》没有采用回合制的战斗，而是采用了一种添加阵法的即时战斗，看起来是一种半回合制的战斗模式。游戏中引入了团队阵法的概念，队长可以通过使用阵法书决定队伍的战斗队形。不同的战斗队形会给玩家带来不同的好处。这种设定看起来节奏更快，操作也更方便，不知和《大话西游》的半回合制战斗有何异同。

"结婚狂"：春秋婚礼

中国式的网游怎么能少了结婚这一杀伤力巨大的要素？《大话春秋》就允诺可以带给玩家最浪漫、最搞笑的婚礼。游戏中，当一对情侣好感度达到了一定数值后，就可以去找特定的NPC登记结婚了。玩家可以广发喜帖，遍邀好友前来道贺。如果能邀请到从事厨师这一生活职业的朋友，还可以请他们为婚礼烹制佳肴，大宴宾客。婚礼的同时，玩家还可以购买或自己制作烟花燃放，并邀请自己的好友担当伴郎伴娘，在喜庆热闹的气氛中完成自己的终身大事。

"交友狂"：家族体系

在游戏中，玩家可以和好友义结金兰，享受诸如便捷的聊天功能、特殊的称号、特殊的任务等便利。达到一定的要求后，玩家们还可以建设属于自己家族的城市，或结盟、攻战、掠夺其他家族的城市，在建设和战斗中体会生死患难的友谊。一个有意思的设计是，如果一个家族被另一个家族打败了，战胜者就可以在一定时间内学习战败家族的家族科技，从而充实自己的技能体系。在全体成员的共同努力下，家族可以不断发展壮大，直至一统天下。

■类型：在线角色扮演 ■制作：欢乐城网络 ■运营：欢乐城网络
■游戏状态：2月24日公测 ■官方网站：http://www.xzhonline.com

《新郑和Online》海洋上的陆地战

■北京 黑老大

自从《大海战》系列游戏进入中国大陆网游市场以来，《航海世纪》《海盗王Online》等游戏的不断涌现标志着航海题材已经成为网游中的新热点，而最近开始内测的《新郑和Online》则是这一题材游戏中的新贵。不过比起传统的航海游戏中以“船”为核心的游戏模式，《新郑和Online》在游戏内容上倒有些特别。

航海，以人物为中心

开始《新郑和Online》的游戏时，玩家会发现自己仍需要选择职业、姓名、外貌等属性，与普通MMORPG没有多少区别。在游戏过程中，玩家也会有许多机会在陆地上进行游戏，并非一定要设法乘船出海。即使在海面上，玩家扮演的角色也更接近于一名普通水手（水上滑板是单人的海上移动工具），而非全知全能的舰船操控者。可见，《新郑和Online》更多将“玩家”定位为游戏的核心，航海只是游戏内容而已。这样的做法无疑相当讨巧，无论是传统网游玩家还是航海类游戏爱好者都可以从这种游戏方式中找到乐趣。

由于将人物作为游戏核心，《新郑和Online》可以实现普通航海网游无法实现的“多人共驾一船”的系统。根据技能专长，系统让格斗术高的玩家担任水兵长，接舷时冲上敌船肉搏；炮术高明的玩家担任两舷炮手，控制远程攻击；操舵能力强的玩家担任船长和大副，控制船的航向。这样就由一群玩家组成了一支真正的海上战队。加上在海战中玩家也可以自由控制自己人物的行动，根据局势自由行动，这就更增加了游戏的刺激性，当然也更重视玩家之间的配合。

贸易，友谊联结四海

其实，《新郑和Online》中的船只并不只用于战斗。和几百年前那支恢宏舰队的使命一样，贸易也是游戏的重要组成部分。为了贸易、为了获取深海的宝藏和无穷资源，就需要大量商船。而通过贸易与开采资源，玩家会体验到另一种快感。

首先，在游戏中玩家可以加入船队。船队为每名玩家提供船队任务。这些任务会向船员提供不错的宝物和金钱，而且加入船队后，玩家可以通过运营船队的商店或仓库得到额外奖励。船队发展到一定等级后，就会获得更多物品的贸易特权，这样船队就能够实现有别于个人贸易的大规模贸易活动。通过贸易，船队会越来越壮大，进而拥有自己船队的港口。并且可以建造船队所有的各种功能建筑，如商店等。这样，越来越多的玩家会使用该船队的港口和其建筑，进而促进船队的经济活动，也促进船队更快地发展。

丰富的游戏活动

《新郑和Online》采用了和一般MMORPG中相同的职业系统，包括战士、法师、牧师、隐士和圣骑士5个职业。每个职业可以转职，如战士可以转职为斗士和剑士，接下来各自还有二转的分支。每个职业各有相应的陆上和海洋技能系统，同时还可以学习采集、制造等生活技能。从这一点上，它看上去更接近于传统的MMORPG。



组队、练级看上去和传统MMORPG没有什么区别，或许只有东西方服饰的混杂可以看出游戏的不同之处



在小舢板上战斗？或许你会习惯这种游戏方式

在地图的设计上，《新郑和Online》采用了流行的无缝连接地图，玩家无论上船下船，还是在野外移动，都无需切换到读取画面。游戏中还包括大量任务，不喜欢单纯练级的玩家也可以通过进行任务获得经验和装备。游戏重头戏的海战部分包括传统的炮战、冲撞和接舷战，而且一切都是在实时模式中进行的。

可见，《新郑和Online》在系统设计上不但保留了海战类网游应有的内容，也尽力作了一些创新，如果能在细节上有所改进，或许可以凭借其独特的系统走向成功。

■类型：在线竞速 ■制作：Nexon ■运营：世纪天成
■游戏状态：3月17日公测 ■官方网站：http://www.popkart.com

《跑跑卡丁车》中国特色版初窥

■江苏 吉祥天

一直以来，国外游戏引进之后除了文字或语音的改变之外，基本上都保留了原汁原味。但对中国玩家来说，如果游戏里的场景和要素能加入更多的中国元素，自然会更有亲和力一些。现在，世纪天成运营的《跑跑卡丁车》正在作这方面的努力。



龙舟卡丁车好似一辆动力强劲的F1赛车

众所周知，《跑跑卡丁车》是由韩国Nexon公司开发的，游戏中的场景都是现代建筑，既不韩国化，也不中国化。但参与过内测、公测的玩家都知道，当它"驶"来中国时，迎面而来的是一股中华文化的气息：古筝、锣鼓，民族旋律融入简短而精致的游戏启动音乐中；天坛、长城，民族标志物映衬在主菜单界面后的背景图片内；灯笼、牌楼，民族元素展现在游戏内两个城镇赛道的两旁。当你驰骋在"城镇运河"与"城镇高速公路赛道"时，这些小的点缀无疑会让人倍感亲切。

因此，在《跑跑卡丁车》正式开始公测之后，Nexon负责该游戏开发的负责人就表示，《跑跑卡丁车》将在中国进行完完全全的汉化，今后，Nexon将与世纪天成合作推出许多具有中国特色的新赛车、赛道和游戏人物。目前第一期计划中的"龙型卡丁赛车""京剧脸谱少年"以及"万里长城赛道"即将浮出水面。



这痴痴的脸谱少年，就是游戏中新的可操纵人物

龙型卡丁赛车

龙型卡丁赛车是根据龙舟的外形设计而成的。车前是一个大大的龙头，车尾后面是一个大大的排气管，这是最近"繁荣山丘"最时髦最流行的卡丁车。其实，原来的繁荣山丘并没有这款赛车，但是一些离乡背井的村民，在某个端午节时看到"赛龙舟"这一中国传统体育运动后非常感兴趣。回乡后他们就把"赛龙舟"的情景讲给村民们听，结果大家都对赛龙舟兴致盎然。于是，村民们按照龙舟的样子，请赛车生产商设计制造了这款"龙型卡丁赛车"，以便于今年的端午节在赛道上来一场"赛龙舟"的陆上版。

京剧脸谱少年

在把龙舟带回繁荣山丘的村民中有一个外乡人。这位少年整天戴着一个红红绿绿的奇怪面具，平时除了吃饭和睡觉之外，就是看着卡丁车和赛道发呆，也不和别人说话。后来人们才知道，那个奇怪的面具是京剧脸谱面具。京剧是什么？脸谱又是用来做什么的？这到底与卡丁车有什么关系吗？他来繁荣山丘的目的是什么呢？以皮蛋和黑妞为代表的孩子们对这位神秘来客越来越感到疑惑。他们发现这位京剧脸谱少年对繁荣山丘的赛车也很感兴趣，于是暗暗决定，要在赛车场上揭开他的"神秘面具"……



从长城赛道的原画可以看到，赛车要经过城墙、河流以及盘山公路，难度一定不小

万里长城赛道

有道是"不到长城非好汉"，这次回来的村民不仅把龙型卡丁赛车带了回来，还把其他中国传统的文化也请了进来。这不，他们又成功说服了卡丁车赛事组委会，要按他们的回忆特别制作一条"万里长城赛道"。该赛道以长城为赛道的主体部分，中间要穿越高山流水，经过亭台楼阁，尽显中国文化特色。从此，"长城站"的比赛就成为整个卡丁车赛季中不可或缺的一部分。

以上就是具有中国特色的《跑跑卡丁车》完全汉化的第一期内容，可能在各位看到杂志的时候，倍感亲切的中国要素已经在游戏中出现了。还不快进来与我跑上一盘？

■类型：在线角色扮演 ■制作：完美时空 ■运营：完美时空
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://www.world2.com.cn

《完美世界》新种族"妖精"一览

■北京 kane

随着领土战争系统的发布，《完美世界》中的新种族——"妖精"也即将面世。与当初的"羽芒"类似，增加新种族妖精的消息一出，就在玩家中引起了广泛讨论。这个种族究竟具有哪些独特之处？妖精在未来的《完美世界》中能发挥什么样的作用？让我们慢慢来看。

妖精的背景

在我国古代的神话传说中，妖精可以理解为妖与精灵的结合体，与那些面貌丑陋、行为可憎的妖怪相比，妖精往往是容貌秀丽的女子，其行为亦正亦邪。她们或由走兽幻化而成，或由花木修炼成精，往往带有些许贬义色彩。在《完美世界》中，随着怨灵的入侵，许多动物因而变得无法被驯服，妖精们的愤怒随之迸发，终于决定加入三族联盟，共同对抗怨灵大军。妖精与妖兽同属妖族，妖兽具有狮、虎、狼、熊4种形态，都是威武雄壮的猛兽形象。而与之相反，妖精的原形则是较为弱小的动物，如狐狸、蛇等，外形统一为女子形象。这样的设定也符合《完美世界》的背景和玩法的需要。

宠物系统

作为一个新鲜的职业，妖精有一个自己独有的新系统——宠物系统。宠物可以说是妖精的第二生命，它们拥有不同的属性与多样的技能，能在主人的爱抚下逐渐成长，陪主人远游解闷和并肩作战。这里的宠物不仅仅扮演坐骑的角色，而且是作为重要战斗伙伴而存在的战斗宠。妖精可以通过"媚力"驯服动物作为自己的宠物，这也意味着妖精的宠物要通过战斗捕捉获得。不同的宠物具有不同的属性与成长能力，由主人指挥，执行攻击或防御。

显然，妖精可以根据自己的需要，选择具有不同特点的宠物。由于妖精这一种族的能力成长十分全面，因此可以发展成不同类型的角色。这样，以法术为主的妖精就需要一个肉盾型的宠物，以速度见长的妖精则会带一个辅助能力出众的宠物，攻击强大的妖精自然需要一个能进行远程协助的乖宝宝。



宠物是妖精的伙伴。以具有强大近身攻击力的宠物做肉盾，妖精则在后方以自己拿手的毒术给敌人致命打击

妖精的技能

单单依靠宠物，妖精当然不能行走天下。作为一个新种族，她拥有独特而完备的技能树。根据目前的资料，妖精的战斗技能至少分为三大系：毒术、附身和诅咒。



宠物的技能比较全面，有增加生命上限的，有增加近战伤害的，同时也可以给敌人贴Buff，削弱它们的战斗力

毒术的特点是能令人持续损耗HP，如果不能迅速解毒，毒术将是所有人最不愿意碰到的法术。妖精无法拥有海量的HP，但在危机关头，妖精也可以借妖狐之力"附体"，使自已的近身攻击能力比平常更为强大。一个附身后的妖精，甚至可能成为战场上主力的伤害输出者。而所谓的诅咒，是给予敌人各种负面的Buff，削弱敌人的能力。诅咒需要玩家使用附体技能后才能施放。对所有的近战职业来说，诅咒无疑是最难缠的技能。被诅咒的战士，基本上就丧失战斗力了。



妖精也可以拥有纯观赏性的宠物，如小精灵、小天使、小恶魔等

因此，由于拥有这3种独特的机能，再加上宠物的辅助，妖精有望成为《完美世界》中综合能力最突出的种族。相信随着妖精的出现，在《完美世界》的领土战争中，将出现更多的战术变化。这对游戏未来的发展和增加趣味性，无疑是有益的。



■类型：在线角色扮演 ■制作：微启软件 ■运营：腾仁信息
■游戏状态：3月28日终极内测 ■官方网站：http://td.gamall.net

《天地玄门》“怪怪宠”全面解析

■上海 二十四叶

《天地玄门》中开放的“怪怪宠”系统是目前比较另类的一种宠物系统。由于游戏中将怪怪宠作为一个常规的宠物系统，并提供了升级、骑乘等功能，因此“怪怪宠”的定位有点类似于通常的“召唤兽”或者“炼妖”的概念，属于纯粹的战斗助手。

怪怪宠的获得

游戏中对怪怪宠的功能作了很大的限制：不能为怪怪宠加“辅助”、不能为怪怪宠回复、不能设定为主动攻击，看起来好像实用性不强。其实，怪怪宠是消耗型的战斗资源，只要你有足够的收妖符，视不同情况使用多种不同的怪怪宠可以取得事半功倍的效果。

要获得一只怪怪宠，先要到特定地点去购买道具——收妖符。东方的玩家可以到子午潭去找招魂道士（2543，413）购买，西方的玩家可以到特洛伊东北方找死灵法师（951，562）购买。游戏中NPC处可以买到的收妖符只有1～3级的，能收伏的怪物非常有限，高级的收妖符就必须依靠高级怪物掉落了。因此，高级收妖符在游戏中的价格非常昂贵，动辄以10万计。

收妖符的等级和所能收伏的怪物等级是以10倍关系相对应的，3级收妖符只能收伏30级以下的怪物，而要使用3级收妖符，玩家的等级也必须要在30级和30级以上。收妖符的使用是有成功几率的，在对低于最高适用等级10级以上的怪使用时成功率很高。

在使用收妖符时，成功的几率和怪物的血量也有关系。根据笔者的经验，这个对应关系和怪物的当前血量与总血量之比有关，和血量的绝对值无关。考虑到怪怪宠收伏后不能回血，因此在怪物血量剩多少时使用需要大家去摸索，尤其是高级怪物，因为高级收妖符得来不易，要尽可能避免收伏失败造成的浪费。

怪怪宠的使用

怪怪宠在练级时使用有点不现实。因为练级打的怪等级都是和人物差不多，但你所能收伏的宠物通常等级都比自己要低。其实怪怪宠真正的作用是在地牢、PK和攻星中使用。

大家都知道，《天地玄门》中怪物的仇恨度清零的有效距离很远，经常是人物跑了几个屏的距离后还有可能被怪物追杀至死，如果是在地牢中，就更加危险了。因此，想冲地牢的话，可以多背一些低级宠物在身上，遇到怪物围攻时直接扔出去拖住怪物，保证自己脱身。这里推荐将招妖符设定为快捷键，一旦遇到围攻，直接按键并逃跑。这看起来有些无耻，但在冲天龙这种高级地牢时可以节约不少时间。


使用怪怪宠，战斗中经验全部归玩家所有，而且在危急时刻，你可丢几个宠物和怪物纠缠，自己逃命去也……

PK是怪怪宠真正发挥实力的地方。当然，选择宠物也不能乱选一气，首选攻击频率高、带特殊攻击的怪物，另外还可选一些有远程攻击的宠物，这在和近身职业战斗时会有很大优势。猴类、蟾蜍类、箭手类都是不错的PK宠。

攻星时当然不能指望宠物那点攻击就打败神兽。高级神兽的血量都是数以万计的，宠物在这里的作用是拖住守护神兽，为术士等高攻击职业当肉盾。因此，以龟类、牛头类等皮厚血长的怪物最好。但如果是攻星的话，投入成本会高一些（高级收妖符要多准备一些，低级怪物会被神兽直接秒杀），通常最合适的是与神兽级别差距在10级以内的宠物，一般都能坚持一段时间。


在攻城战中，怪怪宠是重要的防御组成部分。玩家可以定义怪物的防御地点，被放置在战斗位置的怪怪宠将自动攻击附近敌人。此时，他们就是城池的强大守卫！

怪怪宠是一种消耗型的宠物资源，因此使用时一定要考虑“性价比”。身上最好同时带有多种不同级别的收妖符，对不同的怪物使用。总之，这一系统将给游戏活动增加更多的变数，当然也会有更多趣味。

■类型：在线角色扮演 ■制作：Head Lock ■运营：史克威尔艾尼克斯（中国）
■游戏状态：3月15日公测 ■官方网站：http://www.shushijie.com.cn

《树世界》亚历阿巴特初始任务指南

■北京 Belle

在树世界的国度里，亚历阿巴特是魔法之都，是一个女权国家，甘露十世现为当权的女王。亚历阿巴特充满了神秘色彩，在这个国家里人民多是魔法师和治疗师。当然，对各位玩家来说，在这里的任务介绍所内用任务点换取物品道具的设计无疑充满着诱惑。那么，我们就一起来看看初期任务点数比较多的任务吧！

任务名：帮忙传话

委托人：阿丽萨（F7工房附近）

内容：现在工作忙死了！谁能帮我做管理工作呀，快来帮我吧！

报酬：任务点数200点

难度：新手

任务流程：找到阿丽萨后，得知她最近订单过多，希望玩家能帮忙排好订单的先后顺序。任务需要寻找5名NPC，依次分别是：1.阿娜斯塔细亚，此人在亚历阿巴特东部的银行附近；2.加萨姆，此人经常在亚历阿巴特北部的工房附近活动；3.大祭司阿里明，此人在亚历阿巴特神殿街中央、继承之门附近；4.泰塔斯，他在亚历阿巴特西北部的羁绊之馆；5.贾米斯，在亚历阿巴特东北部的教会附近，也许正在与人商量什么诡计吧。得知要寻找的5名NPC后，可以不按前后顺序寻找，否则会跑很多冤枉路。只要与每名NPC对话，回去找阿丽萨即可。重新与阿丽萨对话，她会询问每个NPC的顺序，分别是：阿娜斯塔细亚（2）、加萨姆（5）、大祭司阿里明（3）、泰塔斯（4）、贾米斯（1）。回答正确的话阿丽萨将给予报酬，然后到任务介绍所进行任务判定，结束任务。


阿丽萨任务不难，只是有点繁琐

任务名：将短剑交给适合的人

委托人：库斯塔法（D6坡路西侧）

内容：出身平民的冒险者诸君，我的委托是将一把华丽而又精美的短剑交给某人。这把短剑可不一般，上面刻着某个名门望族的纹章，而这个家族又和我们光荣的阿尔哈曼斯拜尔家族世代交好。任务看似简单，但却非常重要。

报酬：任务点数800点

难度：D

任务流程：接受后，得知库斯塔法需要玩家将宝剑交给一位贵族的随从扎依德，并交给玩家一件道具——有家徽的短剑（道具本身并不会出现在道具栏内），并得知扎依德在哈里多巴路高原西南部的营地里。因为营地距离较远，所以出城前玩家应做好准备。如果有条件的话，可以在药店购买奔跑药水以加快行进速度。如果经济条件允许的话，一定要到魔法店去买一块封印宝石（此道具在以后游戏中对玩家的旅行有重要帮助），并购买羽毛笔、魔法书，以及“记忆”和“瞬间移动”两个魔法卷轴，并将卷轴写（双击）在魔法书内。如果你不是魔法师，可以先购买“空间裂伤”这个时系魔法，因为与封印宝石相配合的魔法是2级魔法，需要使用者有10%以上的时系魔法熟练度，学习“空间裂伤”提升熟练度后，就可以使用封印宝石进行瞬间移动了。如果满足以上条件，出城后将城门口的位置在封印宝石内进行记录，然后使用奔跑药水到达营地，路线为沿地图内的大湖南侧边缘跑（若沿北侧边缘跑的话会遇见野马，如果此时使用奔跑药水或“神行”技能时，野马将对玩家进行攻击）。到达营地后，与扎依德对话了解一些贵族间的往事，然后使用封印宝石回城与库斯塔法对话完成任务。


库斯塔法的任务需要出城，玩家们需要计划好行程

提示：目前每个人物角色随身只能携带1块封印宝石，在游戏更改此项设置前，可以先购买几块封印宝石，在几个国家门口分别进行记

录，然后通过封印宝石进行国家间的传递，既节省乘飞艇的费用也节约时间。

任务名： 正统的血统

委托人： 博伊德（教会门口）

内容： 小生乃是博伊德，有事想委托诸位冒险者。不是什么很难的事情，就是需要作一些调查……

报酬： 任务点数500点

难度： D


贾米斯会提供任务的第一个线索

任务流程： 接下任务后，得知博伊德想找到“精灵”，希望玩家能提供帮助。他提醒说，或许贾米斯知道点线索。于是和旁边的贾米斯对话，贾米斯说向城内两个以上NPC打听就会有所收获。这时我们可以到工房与阿丽萨对话，阿丽萨说，除了“右京”以外，她没有见过其他的精灵，不过好象有人在哈里多巴路高原看到过，可是她说这些都是从“意法”那里听说的。沿大路向上跑，在“料理店”门口可以找到意法，得知要到哈里多巴路高原去找“齐法弗”问问。随身携带好封印宝石，出城后向西直跑就可以到达齐法弗所在的营地。与齐法弗对话，得知他并没有见过精灵，但他提到说以前在坤古平原有通往精灵之乡的道路。在坤古平原的北侧营地里，有个叫“里欧”的女孩很喜欢占星，在夜晚过去兴许会碰见她。与里欧对话，她说自己曾见过一次精灵，并说精灵一般是不会出现在人类面前的。回来与博伊德交谈，虽然没找到精灵博伊德很失望，但还是按照约定给了报酬。

任务名： 暗黑军师右京

委托人： 右京（王城内）

内容： 我是宰相右京，希望冒险者助我一臂之力，我需要从第三者的角度进行调查。

报酬： 任务点数1000点

难度： D


卡尔加隆的罗杰塔

任务流程： 通过与右京的对话了解到，这是一个关于三国之家的任务。先要找到女王的侍从“希娜”了解情况。与旁边的希娜对话，得知大使团被连续袭击的事件，但她所能提供的线索有限，需要玩家自己在亚历阿巴特、博达和卡尔加隆3个国家进行调查。因为这个任务是完成“正统的血统”后出现的，所以两个任务有一定关联。到教会与之前任务的两位NPC对话，博伊德对右京领导国家很不服气，但对大使团袭击事件却什么都不说。然后与贾米斯对话，他提出可以找“卡拉”问问。在东侧任务介绍所门口找到卡拉，得知“贵族联盟”好象与袭击事件有关，并且贵族联盟与右京的关系也不好。至此，在亚历阿巴特的调查就结束了。使用封印宝石或到空港坐飞艇来到卡尔加隆，到魔法店后面的河边与“罗杰塔”对话，发现她对袭击事件一无所知，再到空港附近找“培希”，她让玩家去找“空港职员”问问看，但“空港职员”也没有提供什么有价值的线索。最后来到博达。与任务相关的NPC是在王城前喷泉附近的“阿莱萨”。与其对话后，得知她只看到了大使团，并未见到袭击的细节。之后到城门口的任务介绍所旁找到“笛格”，笛格表示看到了袭击大使团的人，而且说袭击者的穿着相当讲究。现在只好返回亚历阿巴特，进入王城与希娜对话，她指引你向右京直接报告，调查就此告一段落。


王城喷泉附近的阿莱萨

提示： 由于此任务需要调查的NPC很多，建议新手在各国之间来往时，可以熟悉一下各国的NPC大体位置，为以后的任务做好准备。同时，可以看看各国商店里贩卖物品的情况，了解当地物价。

任务名： 和平的祈祷

委托人： 右京（王城内）

内容： 甘露女王有事想直接委托，是关于仪式的准备事宜，希望诚实可靠的人能来协助。

报酬： 任务点数2000点

难度： D

任务流程： 与右京对话，得知甘露女王正在等待玩家。甘露女王说，亚历阿巴特每隔几年都要举行一次感谢大地的重要仪式。如果不举行仪式，古文字的庇护就会变成利刃来制裁我们。回去找到右京，他会告诉玩家仪式准备的细节：需要“神圣的供品”、“大地的供品”、“和平的供品”三样物品，再献上“女王的祝福”，仪式就完成了。这些供品需要用“鹿肉”、“铜矿石”、“紫铃兰”制作，每种的数量要不少于300个。其中，鹿肉可在哈里多巴路高原的北侧营地附近打到；铜矿石可在哈里多巴路高原的卢弗墓地附近挖到（建议多带鹤嘴镐）；紫铃兰可在魔法店内的花店店员手里买到（每个10G），这样比采集方便很多。搜集齐以后与希娜对话结束委托，最后找右京对话，会得知上一任务“暗黑军师右京”的调查结果。


甘露女王的委托

■类型：在线角色扮演 ■制作：天晴数码 ■运营：网龙（中国）
■游戏状态：3月17日公测 ■官方网站：http://my.91.com

《魔域》战士之公测体验

■北京 biu

《魔域》公测的大门终于在3月份开启，之前无缘内测的玩家们终于有机会亲自上阵体验游戏了。由于笔者一向喜欢近战系的职业，所以选择了战士开始游戏。很快，我就在一座喷泉旁降生了……

开始，可别忘了幻兽

公测第一时间登录游戏，自然看到的是人山人海的场面。在出生点旁有位纳邦德尔学院的教官古朗斯，跟他对话可以得到一封信，阅读后得到200个金币，虽然不多，但对于刚出生的玩家来说还是很有用的，另外他还说6级以后再来找他还有更多奖励。

好不容易从人群中挤了出来，看着其他人带着幻兽往城外冲，自己当然不能落后，拿着金币到药剂店买上恢复剂就可以大胆出城了。不过出城前还有重要的一点需要学习，那就是幻兽。《魔域》的最大特色就是一个人可以带领多只幻兽共同战斗，而且跟其他游戏中的宠物不一样，《魔域》里的幻兽召唤出来后会一直存在，没有时间限制。点击工具栏中的第三个按钮就可以打开幻兽面板，可以看到有两个蛋已经在“幻兽孵化器”中，点击幻兽蛋，幻兽的头像就会显示到上方列表中。这里要注意的是，刚出生时的新手幻兽蛋可以一点即出，而在游戏中获得的其他幻兽蛋都需要进行孵化。



纳邦德尔学院教官是各位菜鸟的好朋友，不但免费提供指导，还提供经验值丰厚的任务。唯一的问题是，这人山人海的实在难找

学习XP技能

认识过自己的幻兽，就大胆出城吧！可能是为了照顾新手的缘故，城外的敌人没有什么难度。开始时升级很快，升到6级后回到出生点，那个纳邦德尔的教官果然没有食言，很爽快地给了数千点经验奖励，还对XP技能进行了一番说明。其实不用他指导，我早就在使用XP技能了。

玩过格斗游戏的人一定对能量槽、怒槽设定等习以为常，不过大家一定没有想过网络游戏中也有这样的设置。《魔域》就是通过XP槽和XP技能把网络游戏跟格斗游戏联系了起来。跟格斗游戏中的超必杀技一样，XP技能需要在XP槽满后才能使用。XP技能发动前会让玩家选择使用哪个XP技能攻击，而每个人的第一个XP技能是在4级时自己领悟到的（后面新的XP技能就需要到杂货店购买技能书或完成任务才可学到）。选择了XP技能后，玩家就进入了XP时间，只要通过鼠标右键点击敌人就可以对它发起攻击。

幻兽的培育

幻兽的培育是游戏中的重头戏。随着战斗的进行，幻兽们可以在战斗中获得经验，然后升级。游戏里对幻兽品质的描述充分体现了东方文字的魅力，幻兽品质由低到高依次是：很差、稍差、普通、良好、优秀、百里挑一、千载难逢、万众瞩目、极品1星，等等。在幻兽进化的时候，如果进化出一只极品幻兽，系统会在全服进行广播，这只幻兽的拥有者自然自豪无比了。没有最好只有更好，听说有人已经孵出了极品10星的幻兽，真是令人嘘唏不已。幻兽品质的优劣会强烈影响到幻兽在战斗中的表现，一只极品幻兽的攻击伤害不是普通幻兽可以比拟的。幻兽有两次进化的机会，分别在20级和40级，每次进化后幻兽的形象都会有很大的变化。40级那次进化后幻兽还可以领到一个身份牌，这个身份牌就像是幻兽的身份证，唯一的序号代表了幻兽在整个服务器中的存在。

第一时间体验《魔域》公测，看什么都是新鲜的，很多东西都只是浅尝辄止，难免留下遗憾。比如幻兽的幻化系统，需要高等级的幻兽做材料才能进行；而锻造系统需要宝石作为材料，这些高级享受只能留待后面慢慢体会了。P



在敌人众多的时候释放XP技能，一通乱战之后，果然收获颇丰

久游网最新周边

■本刊记者 花美圆

久游网运营的《劲舞团》已经推出1.7版《浪漫满屋》。游戏中增加了右键功能、情侣系统、情侣大奖赛、聊天快捷键等新的系统和功能，新增50首歌曲，想必这些更新内容玩家们都耳熟能详了。可是我敢说，下面这些久游网的周边，各位玩家可未必都见过。这其中，还有久游网为其新游戏《超级舞者》全新制作的周边产品。来！随同记者一起去久游网搜集最全最新的游戏周边吧！



《劲舞团》背袋。黑色的设计简约明快，据说设计的灵感来自韩国的原版游戏周边



《劲乐团》和《劲舞团》手机链。蓝色塑料材质，印有两款游戏Logo，清爽可爱，自成系列



久游网游戏手环。上面是久游网3款游戏的Logo，可谓“一网打尽”



《超级舞者》T恤。白色T恤，正面印有游戏人物剪影，背面印有跳舞毯的按键图片，非常有新意



《超级舞者》手机链。这是整个《超级舞者》游戏人物的大荟萃，想收集齐可不是容易的事





《劲舞团》和《超级舞者》帽子。同样是一个系列的设计，和《劲乐团》的帽子一样，同样是黑底白字



《超级舞者》珍藏卡。和此前推出的《劲乐团》《劲舞团》收藏卡属于同一系列，一套4张，规格也是相同的



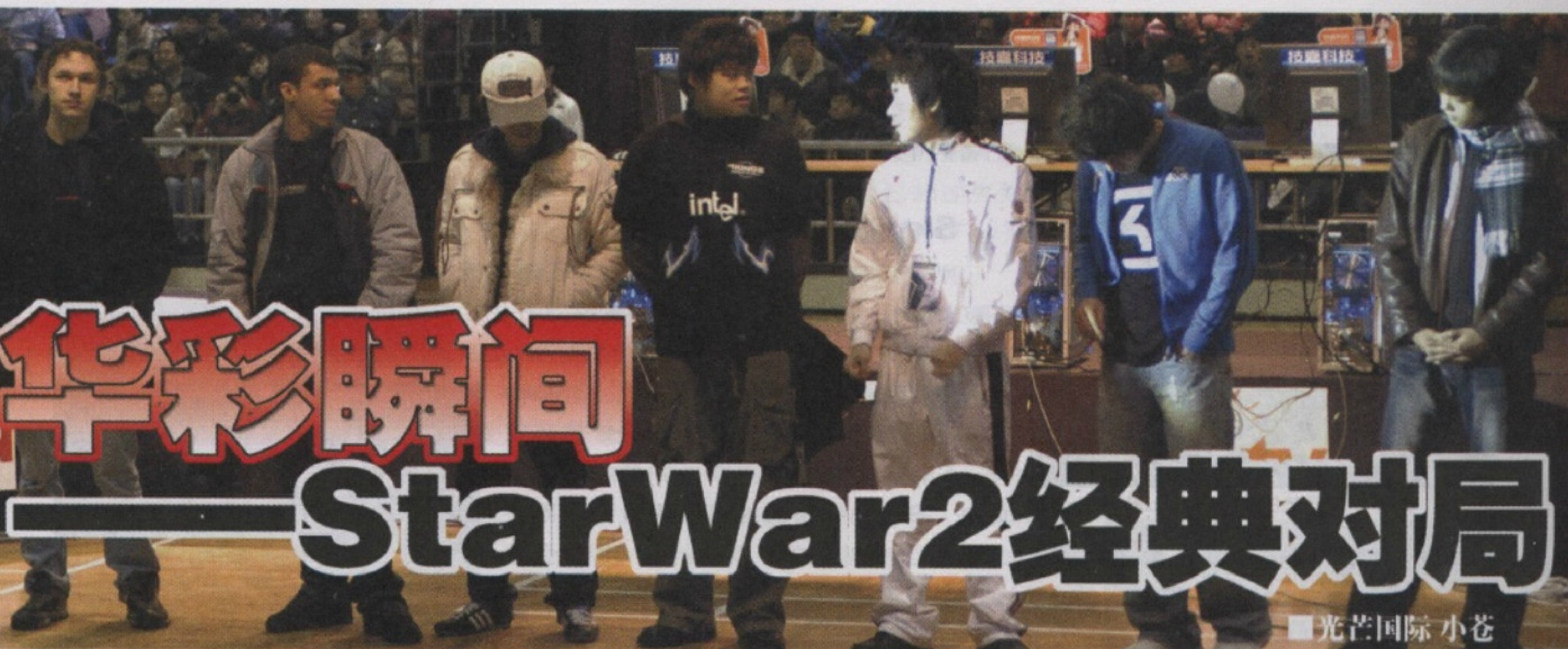
最后，来看看最特别的周边产品——“《劲乐团》极品红葡萄酒”，包装精美而考究，不过对于大多数玩家来说，看看就好，可不要贪杯哟



《劲乐团》手机擦。这么小的物品也做周边，可见厂商的心思还是很细的



《劲乐团》MP3。实际上是一款Followme MP3数码学习机，和数码类厂商异业合作，既是双赢，也凸现了音乐类网络游戏的时尚元素



华彩瞬间——StarWar2经典对局

■光芒国际 小苍

编者按：本刊曾在今年第6期的"极限竞技"栏目中为大家报道了StarWar2（以下简称SW2）的比赛概况，并摘选了xiaOt VS Sweet的比赛进行详细介绍，杂志上市后有不少读者来信表示看得不够过瘾，希望能看到这次比赛中Sky、Grubby、Moon等人的巅峰对决。本期就满足大家的愿望，摘选这几名最强魔兽战士之间的3场比赛战报献给大家。值得一提的是，这3场比赛都有兽王Grubby的参与，而3场他都输给了对手。Grubby跨入2006年后屡次在关键比赛中失手，不复2004年时打得群雄束手的气势，着实令兽王Fans揪心。兽王何时能再度横扫天下？我们会继续关注。

（注：本文将着重介绍比赛流程与战术分析，整个比赛的大概局势请参照2006年第6期的"极限竞技"栏目）

气吞山河的人兽大战（中欧对抗经典战局）

Sky VS Grubby on Echo Isle



Sky完美围杀先知

人族皇帝Sky在SW2上为中国队力克群雄，最终迎来的对手是声名显赫的兽王Grubby。此前中国队选手纷纷落败，总比分落后，而Sky与Grubby的两场大战将决定着中国队和欧洲队最后的命运。身负抵抗人族联盟命运的Grubby能否打破"Sky流"的独步魔坛，不但关系着人兽两族的恩怨，也将决定中国和欧洲队的最后胜负。两人的第1场比赛在Echo Isle上演，Sky展开"Sky流"不断压制进攻，完美地诠释了"Sky流"的精髓以及人族皇帝特有的"一刀斩"气质。反观Grubby在Sky的压制面前显得不够果敢，出现了几次不应该有的失误，最终输掉了这场比赛。接下来兽王在Fans齐心协力的短信支持下得到复活机会，和Sky的大战继续在Echo Isle打响。Grubby经典兽人战术落败之后，肩负重任的他会如何应对"Sky流"呢？这一场比赛也是决定中国龙队和欧洲狼队最终胜负的关键战役。

兽王变招初见成效

出生在地图左上方的Sky开局和上盘如出一辙，MF方式有所改进，在打掉书怪的同时民兵步兵小分队清理了基地上方322的野怪，大法顺利达到2级。而Grubby开局虽然也和上盘一致，但战术却截然不同，先知出生后带着步兵立刻清理分矿放下基地，抢掉了Sky附近的怪物，难得一见的兽人双基开局。Grubby选择这样的开局，是想在初期利用强大的兽族步兵和了望塔保护分矿运作，在中后期利用积攒的经济优势暴兵制胜。



尖刺让步兵损血严重

Sky按部就班地召唤了兽王配合步兵进行压制，但并没有发现Grubby分基地。而Grubby部队以保护基地为己任，游荡于主分矿之间等待人族来袭，双方遭遇于兽族主基地下方。一番较量之后，各损失了一个步兵。但Sky大法血见红，被先知追杀，大法嘿嘿一笑，走到树林拐角处转弯逃跑，先知在黑暗视野之下目送大法消失的身影，只得伫立止行。等到先知反应过来，却被Sky部队以迅雷不及掩耳之势围住，只有回城。

人族军队想要拆兽族地洞，无奈地洞位置过于靠里；想要拆二本建筑，无奈双矿的兽族科技发展缓慢，建筑还没放下；想要拆兵营，无奈兽族尖刺已升好，步兵去攻击非常危险。于是只有和Grubby部队周旋，辗转下Sky英雄双双红血，兽人部队也各自负伤，大法瞥见一个危在旦夕的兽族步兵，便不顾生命危险一路狂追，屁股后面却有先知不断扔着闪电球，最后可怜的大法直到被迫回城也没杀死那个步兵。

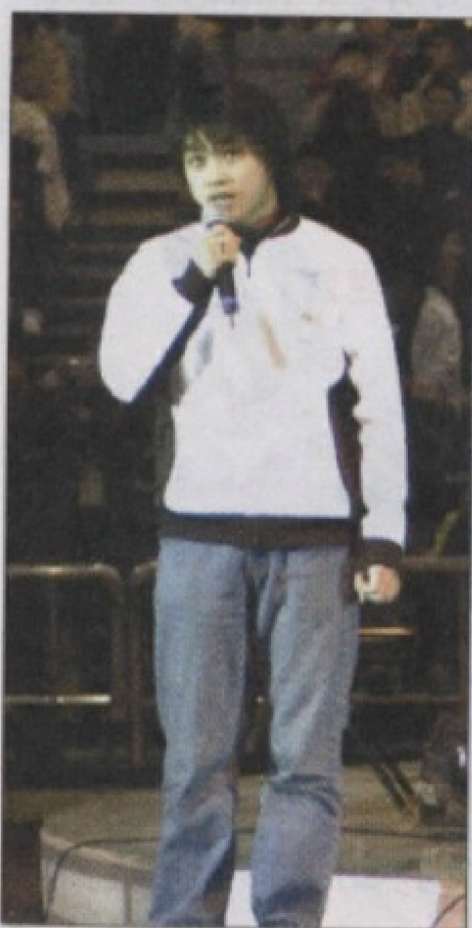

Sky一轮强势的Tower Rush

Sky破釜沉舟坚决进攻

刚才辗转走动之际，兽族分矿早已暴露无疑，并且已运作良久。Grubby意图初见端倪，家里放下第2座兵营并且开始生产粉碎者，想用大量粉碎者来对抗人族的法师海。Sky没有丝毫犹豫，大法买了3座迷你塔带上5个民兵，与步兵和法师部队直接冲到兽族分矿。Grubby先知、暗影猎手和大量步兵在分矿严阵以待，Sky见势不妙，果断冲到兽族主基地放塔，Sky的强势进攻再一次拉开帷幕。如果Sky能打下Grubby形势自然大好，而一旦计划流产，双矿的Grubby会给Tower Rush失败的Sky以非常大的压力。


暴风雪让兽族部队痛不欲生

Grubby主基地生产粉碎者来对抗前线的防御塔，分基地已有的大部队从后方攻击Sky。Sky先是控制部队攻击前方的粉碎者，但后方的法师部队遭到Grubby攻击，当他拉回部队攻击兽族大军时，对方早已逃之夭夭。这样两面受敌部队来回奔走，又是单矿打双矿，必然吃亏。于是Sky待防御塔做好之后，留下农民修理，部队全力攻击兽族大军。正面战场上Grubby部队不占优势，在女巫的缓慢下一个个被击杀，而基地阵线双线操作难以顾及，生产出来的粉碎者在防御塔的射程之内的直接被塔射垮。


Sky获胜后感谢观众的支持

Grubby基地里对手放下的防御塔终于被新生产的大量粉碎者打掉，但部队也被全数歼灭，分矿沦陷，只剩下先知和暗影猎手加速逃到人族基地拆建筑。在拆掉一个神秘圣地之后，双方交换回城。

见招拆招 暴风雪血洗兽人

Sky看到Grubby粉碎者大军之后转型出龙鹰，而Grubby见招拆招出猎头者对付龙鹰，双方开始积攒部队。最后的战斗起因是Grubby在分矿再次遭到Sky攻击，Grubby大军救援，决战一触即发。虽然大量粉碎者是法师部队的死敌，但Sky不断控制法师移动，尽量避免遭受攻击，而龙鹰从后面攻击粉碎者。Grubby见势不妙，拉上猎头者攻击龙鹰，但中了无数缓慢的猎头，在大法3级暴雪的洗礼下痛不欲生，2级的辉煌光环、取之不尽的暴风雪成了兽族猎头和粉碎者的噩梦。没几个回合，兽族部队几乎全军覆没，而Sky还有不少龙鹰活跃在战场。当Sky的暴风雪再一次砸落在兽族基地时，Grubby见大势已去，打出了GG。

华丽的暴风雪终结了兽人获胜的希望，中国人族皇帝Sky以如潮的攻势和果断的抉择终于战胜了强大的兽王Grubby，为中国队大逆转成功，获得了中欧对抗的最后胜利。

一朝失足千古恨（欧韩对抗经典战局）

Grubby VS Fov on Turtle Rock

Grubby无疑是世界上最强的亡灵杀手，剽悍的部队和细腻的操作让亡灵闻风丧胆，在SW2战场上，他先后轻松击败韩国两大亡灵高手Lucifer和Sweet，迎来世界上最具实力的鬼王Fov。

兽王和鬼王的大战在经典的海龟岛上演。Fov的腐蚀之地蔓延在地图的4点，地穴→坟场→祭坛→通灵塔的死骑和蜘蛛流的开局；Grubby在相邻的5点，祭坛→地洞的开局，在探路的苦工早早报告亡灵的位置之后，马上补下兵营和第2个地洞。先知出生之后迅速带狼清理掉门口的411小海龟，直奔亡灵家，正好遇到死亡骑士带领两个蜘蛛欲行MF。于是双方在亡灵门口411的小海龟处纠缠长达1分钟之久，尽显精妙微操，Fov费死了劲才MF掉2个1级的小龟，而先知轻轻一个闪电球，顺利抢到4级海龟经验，直升2级，Fov郁闷无比，但这只是他郁闷的开始。


先知闪电球抢到经验

Grubby展现完美对战

死骑带着蜘蛛的下一个目标自然是边上3322的野怪群，刚开始MF就被兽人抓个正着，慌忙撤退之际被野怪围殴死一蜘蛛，心疼得Fov心尖乱颤。Fov第2次想要MF3322的野怪，3个兽族步兵却早早地在等待骚扰MF，家中侍僧又被先知带着狼骚扰，Fov两头操作，MF计划全被打乱不说，还损失了侍僧一个，自己却连先知一头狼都没杀死。终于赶跑兽族部队之后，Fov开始继续MF3322。


青蛙男现身，杀一蜘蛛死骑回城


Grubby一念之差选择决战

Fov刚打完野怪，就看到一群绿皮兽冲了过来，还有一个弯着背的暗影猎手。死骑立刻变成了小动物，然后绿皮兽对着蜘蛛猛砍，尽管青蛙变回王子之后马上回城，但还是损失了一只蜘蛛。战斗至此，Fov总计损失两只蜘蛛一个侍僧外加一本回城，而Grubby却是毫发未伤。Grubby占尽优势之后大胆地抢地图上方的商店，而Fov则带领4只蜘蛛冲到Grubby家拆地洞，刚拆掉一个地洞就看到兽族基地上空的封印阵，阵势不好的Fov吓得赶紧回城，但在回城的一瞬间他看到了——兽族回城的只有暗影猎手，使用的是传送棒。经典的传送棒骗回城，Fov心都碎了。


Fov大军被暗影猎手吓回城


Grubby分矿被拆大势已去

兽王一失足成千古恨


郁闷的Grubby

意气风发的Grubby越打越顺，用狼骑封锁亡灵基地两个出口的同时，英雄带步兵和飞龙的部队一口气练完了2个7级大海龟点，并且放下分矿。而在这段时间，亡灵一直被追憋在家里，不敢出门。但Fov并不是放弃，而是在等待一个唯一有可能扳回劣势的机会，等待亡灵最强大的一刻——满魔毁灭的出现。

胜券在握的Grubby决定以进为退防守分矿，进攻亡灵，恰巧在基地门口撞到了整装待发的亡灵大军。此时Grubby高过对方12人口，先知3级青蛙男2级、亡灵死骑2级巫妖1级，自信满满的Grubby忘记了此番前来的意义在于牵制并保证自己分矿的完成，他决定就地决战！这个决定成全了Fov破釜沉舟，瞬间Fov放下腐地，蜘蛛网下飞龙，毁灭升空吞噬魔法，毁灭之球NC连杀，Grubby的妖术、先知的狼以及咆哮卷轴都送去成全了毁灭的魔法。兽人部队濒死的嚎叫充满了整个战场，等到Grubby清醒后退之时，自己只剩下2个英雄和2只狼骑了，人口直降到比对方少8。

优劣势的转变就在瞬间，Grubby刚刚建造的分矿被亡灵大军无情摧毁。虽然兽王最后拼死一搏，疯狂地攻击死骑，但一直到失去自己几乎所有的部队也没能将其杀死，Grubby连GG都没有打就退出了游戏……

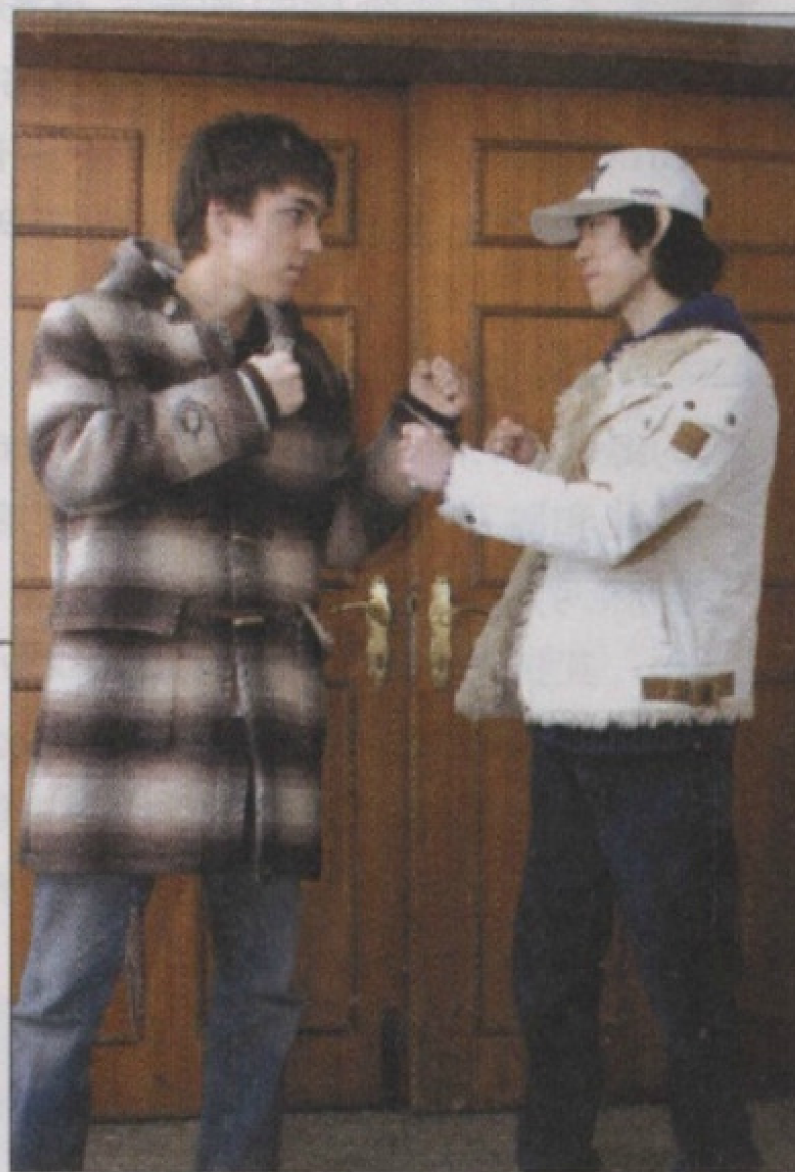
Fov把握住唯一的机会翻盘了，而一直占尽优势的Grubby却因为一念之差输掉了必胜的战斗，输掉了欧韩大战的最后一场。

吹风神话的不败之旅（欧韩大战经典战局）

Moon VS Grubby on Echo Isle

月魔Moon，自从在WEG第1赛季决赛用吹风流3：0把Zacard吹得团团转之后，各大比赛对抗兽人的吹风流都战无不胜。

SW2上，吹风流的第1位挑战者是中国兽王XiaOt。XiaOt对吹风流准备充分，采用剑圣配合娜迦、速升基地暴狼骑的战术，在初期顺利击杀Moon中立英雄兽王，并且逼迫恶魔猎手回城，占到上风。中期商店大战，XiaOt先后利用狼骑不断地诱捕杀掉恶魔猎手和兽王，一度占有绝对的优势。但Moon在XiaOt大军压境时，凭借家里的井水，利用老鹿的缠绕和吹风不断消耗兽族部队，并且侍机杀掉了XiaOt的英雄，在绝境中奇迹般捍卫了吹风的不败金身。


木瓜大战一向是魔兽领域的焦点


红血兽王漂亮的保存回家

险胜XiaOt之后，兽王Grubby再次挑战吹风，又一场“木瓜大战”激情上演。比赛地图是Echo Isle，Grubby地图左上方以祭坛→地洞→兵营的经典开局，剑圣出生后直接MF头顶322的野怪。右上的Moon以祭坛→月井→战争古树的典型吹风开局，恶魔猎手奔向对手322处骚扰，战争古树和弓手MF家门口的322。但疾风步的剑圣没有给恶魔猎手抢经验的机会，Moon无功而返。

月魔兽王斗智斗勇

黑夜降临，地图上唯一的商店成为两人争夺的目标，剑圣捷足先登抢到了速度之靴和显形之尘赶去暗夜家骚扰，见到4弓手正双线MF，便痛快地杀掉一个。而Moon从酒馆召出兽王带着猪直接到兽族基地拆正在建造的兽栏，Grubby连苦工都上了也没能围住兽王，但剑圣依仗着有鞋开始和兽王对砍。恶魔猎手买好保存带着弓手赶来助战，剑圣瞬间被射到红血，只好躲到基地深处贴药膏。

暗影猎手诞生于危难之际，把恶魔猎手变成小青蛙之后，部队全体加速攻击贫血的兽王，眼看兽王就要被带着鞋的剑圣砍死，恶魔猎手漂亮地保存于千钧一发之际。懊恼的剑圣开始攻击行动缓慢的弓手，连续追杀死两个，第3个红血弓手再次被Moon交换保存传回基地。

随后Grubby大军清理分矿，被Moon骚扰的恶魔猎手发现，红血的剑圣撒腿就跑，剑圣有鞋，恶魔却没有鞋，追不上只有放弃。而跟着来骚扰的兽王被Grubby新出的狼骑套住，岌岌可危之时，恶魔猎手回头保存再次挽救兽王。但狼骑是两只，恶魔猎手很快也被套住，群围而攻之，Moon没有让对方攻击掉过多的HP，很快成功回城。


兽王精彩解救地精修补匠

意识和双线操作大比拼

Moon回家稍作休整，从中央召出吹风第3英雄地精修补匠，大军来到地图中央邂逅Grubby部队，Grubby家里双兽栏正暴狼骑，部队还未成型自然不会和对方硬拼。在逃跑的同时，Grubby分出剑圣和2只狼骑偷偷溜到Moon家拆建筑，Moon一方面持续追杀，一方面把恶魔猎手传回家抵抗骚扰。

此时两个战场都激烈交战，双方都是双线操作。Moon家中，恶魔猎手对准半血剑圣狂削，而Grubby剑圣和狼骑形成3VS1之势，眼看恶魔猎手红血之时，狼骑撒出关键的诱捕，恶魔猎手无法喝水，只有继续和对方硬拼，当恶魔猎手魂飞魄散之时，剑圣也只剩39点血。在Grubby家中，Moon部队占有绝对优势，吹风也升级完成。Grubby见对手地精修补匠冲得靠前，便使诱捕围住，岂料打到空血之际对方却及时飞回家去。见兽王在一边得意地笑，暗影猎手带着部队大呼不好，赶紧逃跑和剑圣会合，但两只狼骑被对手吹上天后围杀。


双方互拆基地 兽族地洞无一幸免

在中央会合后的剑圣、暗影猎手在贴膏药之时，遇到对方丁当作响的地精修补匠，拣个便宜，轻松将其诱捕而杀。Moon大军闻讯前来报仇，Grubby兵力不足无法对抗，只有逃走。Moon兵分两路包抄，从侧路杀出的鸟德很快把兽族部队都吹上了天，暗影猎手跑得最快，剑圣也使疾风步逃走，但一头狼骑和两个步兵逃跑不及成为冤魂。

Grubby在分基地放下分矿，兽栏继续生产狼骑，很显然想用狼骑不断骚扰暗夜基地，牵制Moon的部队保证分矿的运转。所以当Moon大军攻击自己基地时，Grubby部队悉数来到Moon基地，双方互拆。虽然鸟德部队拆建筑的速度不能和狼骑比，但拆地洞的速度却有过之而无不及。兽族地洞很快全部化为灰烬，Moon回城之际，暗夜仅损失一风树和两月井。

互拆之时，Moon对Grubby分矿早有准备，已偷偷种下一战争古树和生命古树，兽人分基还没建好，战争古树就开始猛拍。Grubby胜利的希望就是分矿，青蛙男带着部队回救，剑圣和2只狼骑阴险地留下骚扰。但Moon胸有成竹，恶魔猎手陪着剑圣玩，兽王带着大部队直接用回城回到了兽人分矿自己建造的生命之树旁，又一次进入双战场。兽人分基地处兵力悬殊，很快分矿被拆；Moon基地处，恶魔猎手依靠月井和大树将剑圣打到红血回城。战局终于明朗，Grubby再无希望，只有告负。

Moon继续了他的吹风神话，扎实的操作功底、跳跃的战术思维尽显暗夜大师的风范。2006年3月26日，在刚刚结束的最新一次Moon与Grubby的大战中，当所有兽人玩家期待Moon吹风金身被破时，月魔却转型熊鹿获胜，Moon神话还在继续…… P

热战新时代

——《帝国时代Ⅲ》对战完全手册(三)

■湖南 YU

在本刊前两次的连载里，笔者为大家介绍了《帝国时代Ⅲ》的联机对战模式与对战基础研究，从现在开始，让我们进入战略思想与主流战术的讲解。

三、最高战略/主流战术

1.平衡第一与进攻至上

一切有关指挥"帝国战争"的能力中，"平衡感"从来都是玩家们最先决的战略要素。当你进行越来越多的战斗、观看越来越多的录像，就会清晰地看出：胜利者几乎无一例外是在整场战斗中表现得更有平衡感的人。在整体到细节各种不同层面的"平衡"中，资源与兵力的配置、进攻与防守的整体同步、微操精力的分配，以及Boom（发展经济）与Rush（军事突击）的协调性，是其中4个直接影响战局的，也是玩家们提升战斗力的关键。下面我们将分别简释并给出进一步建议。

①资源与兵力的配置

AOE3的资源包括木头、食物、金币。从三者的比例够不够均衡（包括各派多少农民伐木、打猎、挖矿）就很容易判断一个指挥者的好坏。新手的特征是一项资源囤积过多而其他资源短缺，而且往往会为了改变失调而做过头，从一个不平衡转向另一个不平衡。如此在战局紧张的情况下，缺少急需的资源很可能就会导致崩溃。

兵力的配置是一个更明显的问题。五类三大系兵种间，除了炮、骑、步三系中的相克关系，其本身还有主战兵种和反兵种的划分。当大军压境敌人领地，我方胜势在望时却被敌人反兵种伏击，从而导致胜负易手的情况相当多，对抗局面下因为兵力配备应变不及对手快而被压制更是常见。



针锋相对的兵种对抗



殖民战木头最重要

建议：资源的不平衡往往是在战斗打响后才暴露出严重性，那么事先究竟该如何避免呢？TOP级玩家的做法是很好的榜样：始终让资源配置与发展计划及战略战术目标保持一致。计划，并且保持变化，准备出什么兵就怎么分配农民，理想状况下应该是采集的资源刚刚够最快升级或最快暴兵。反过来，对于兵力配置，通过侦查对方资源采集力量的分配来进行衡量也是很好的方法。

通过打击和控制敌人导致其资源失调，是发动最后总攻前的重心所在。通常在堡垒之前，因为升级需要最快地收集食物，如果能以骑兵或骚扰小队成功对敌人的猎区以至TC要地施加压力，会有很好的效果；如果是对直升堡垒的对手进行殖民强攻，那么木头——房子就是重点打击对象，强攻部队可无视对方农民直接拆房。对手为了最快速度升级，大部分农民之前都一直在打猎和挖金，5~6分半钟这段实力真空期，木头会相当紧缺，被拆掉房子会直接导致人口限制而被动，不但空握大把食物和黄金派不上用场，卡片的支援部队也会无法顺利地运输。而在堡垒之后，无论是强力部队、拥兵、炮都需要大批黄金，资源控制的重心随之转移到了黄金。以一支坚强的部队保持机动，或用军队配合哨塔、TC、堡垒来封锁敌人第二或第三堆黄金是相当有效的做法。

②进攻与防守的整体同步

经验值的设定让"最好的防守就

是进攻”这一法则在AOE3中体现特别明显。生产更多的部队，消灭更多的敌人可获得更多的经验值，有了更多的经验值就可更快地使用卡片取得支援，如此形成良性循环。不论是在一边倒的战事还是经典反击战中，有效的主动进攻都是胜利之钥，然而在非TOP级的玩家（2200分之下）对抗中，如果双方水准相当，很多时候都是防守一方战果更佳，这个事实并非意味着防守比进攻好，而只是说明在战线拉长、设定有所偏向的情形下，进攻需要比防守多得多的想象力、微操和大局观。


以攻势淹没对手

建议：好的进攻要么应该有推进力，要么应该有控制力。前者指在预定的攻击时间内，由保护部队（通常是远程兵，比如火枪）+攻坚部队（通常是长枪或炮兵）对敌人领地实施强攻，这种情况下通常可不考虑自方的防守。后者指用优势兵力控制对手的经济运作。无论是攻是防，最重要的是不能与整体大局失衡。比如，散兵海面对需要攻坚的局面会一筹莫展，遭遇突击后反应过度地投入大批资源布置塔林或量产弩手防守，就很容易被进攻者轻巧摆脱，在经济和升级上被甩下一大截。

③微操精力的分配

在不同的时代，微操的重心也各有不同。殖民阶段之前因为没有战事，调配农民赶猎、指挥探险家打宝和侦查就可以了，而在殖民和堡垒阶段，农民数量上了规模，同时战事频繁，要把千头万绪的“帝国事务”整理得井然有序很不容易。特别是战事吃紧时，有时会因为专心控制部队而出现闲置农民导致资源短缺出不了兵，有时又会因为分心照顾家里让主


龙骑兵是最适合微操的兵种

力部队受损，除了临场感和操作时间的把握，要把有限的微操精力平衡合理地分配。最大的要点就是使用和设定自己的快捷键，一开始可能不习惯，可是养成好习惯之后，会让整个操作效率运作到最佳。

建议：快捷键除开常见的一些热键，比如“寻找上一个通知”等热键也很好用，原则应该是“只要能用快捷键的就不用鼠标”。在快捷键设定菜单缺少了TC的集结点，大家可在自己My Documents\My Games\Age of Empires 3\startup\文件夹下新建一个名为User.con的文本文件，在该文本中添加相应语句为TC、堡垒、哨塔的军事集结点添加快捷键（碍于篇幅不详细列出，有需要的读者可上网查阅相关资料）。

④Boom（扩张发展）与Rush（军事突击）的协调性


好的经济是华丽军事的基础

有限的资源状况是用来Boom还是Rush始终是一个问题，特别是在那些对抗僵持不下的局面中更难以判断。要观察对手的配卡、部队、探险家，甚至是地图上可找到的牛和羊，通过最充分地侦查敌人意图和动向之后再决定是唯一的办法。

建议：不明朗局势下可靠的判断依据是先在经济和军事两个中选择一个作为大方向。如果是前者，可以最低风险能保证经济运作为前提来出兵；如果是后者，则以实行军事打击所需要的资源来组织经济。

2.将“殖民”进行到底——土著战术和秒杀战术

殖民是AOE3的第二个时代，面对普遍的7分钟直接升级堡垒打法和1.05版对TC的加强等种种限制，在5~7分钟的短短两分钟内要硬拿下敌人或通过压制打击取得决定性的经济优势，需要非常好的组织。土著和秒杀是时下两种最主流的殖民战术。下面我们先介绍一下土著战术的基本概念。

土著是AOE3的特殊单位，需要从土著贸易站生产，多个美洲土著遍布于除了巴塔哥尼亚之外的所有地图。不占用人口、生产不需要黄金、可提早建造是土著相对常规兵的三大基本优势。最重要的是每种土著都有自己独特的科技和兵种，善加利用大有可为。


刺刀见红的殖民战

土著所在地：

育空：努特卡、克里
沼泽地：西米诺尔、切罗基
加勒比海：加勒比
亚马逊河流域：印加、加勒比、图皮
卡罗来纳：西米诺尔、切罗基
大湖区：易洛魁、拉科塔
大平原：科曼奇、拉科塔
新英格兰：易洛魁、切罗基
潘帕斯：印加、图皮
落矶山脉：科曼奇、拉科塔
沙格纳：努特卡、克里
索诺拉：阿兹台克、玛雅
德克萨斯：科曼奇
尤卡坦：阿兹台克、玛雅

土著兵种和科技简介：

阿兹台克

美洲虎战士：近战步兵，40F 60W，生命值230，近战攻击力11，对骑兵2倍伤害，近战防御力10%，训练上限8

雄鹰战士：步兵射手，60F 40W，生命值110，远程攻击力11，射程2～14，对重步兵2倍伤害，远程防御力30%，训练上限8

农业技术，175W 175G，磨坊和捕鱼的效率提升20%

巧克力食谱，225W 225G，每2分钟得到一个100钱币箱

荣冠战争，600W 600G，本族战士的生命值提升30%

战斗传授，200W 200G，英雄和探险家的生命值和攻击力提升100%，激活所有特殊攻击能力

支援6美洲虎战士（使用美洲土著条约卡所获得的支援）

科曼奇

骑射手：70F 80W，生命值200，远程攻击力13，射程12，对骑兵2.25倍伤害，对村民0.5倍伤害，射程12，近战防御力10%，训练上限10

马匹育种，150F 150G，骑兵的生命值提升10%

野马，200W 200G，骑兵的移动速度提升10%

交易行话，100F 100G，研究所有科技的钱币费用降低10%

支援4骑射手

西米诺尔

鲨齿射手：75F 25W，生命值115，远程攻击力16，对重步兵2倍伤害，射程12，远程防御力20%，训练上限15

游击战，200F 200G，鲨齿射手对建筑物攻击力，提升至4倍加成

制弓匠，300W 300G，射手的攻击力提升25%

支援6鲨齿射手

易洛魁

掷斧兵：60F 40W，生命值170，近战攻击力16，对骑兵2倍伤害，射程10，远防御力10%，训练上限8

盾牌手：50W 100G，生命值250，远程攻击力25，射程10，远程防御力40%，训练上限5

掠夺战，400W 400G，每两分钟得到一个盾牌手

长曲棍球，250W 250G，火枪手和射手的攻击力提升10%

同盟，75W 75G，兵营和堡垒中可训练本族战士

支援6掷斧兵

切罗基

狙击手：60F 60W，生命值230，远程攻击力13，射程2～16，对重步兵2倍伤害，远程防御力10%，训练上限13

战舞，200W 200G，土著战士移动速度提升20%

织篮技术，100F 100G，研究经济生产科技的木材费用降低为0

切罗基音节表，200W 200G，支援4村民

支援4狙击手

印加

标枪手：20F 100W，生命值170，近战攻击力18，对骑兵3倍伤害，近战防御力20%，训练上限13

流星锤战士：相当于掷弹兵，70F 30W，生命值250，远程攻击力8，对重步兵2倍伤害，范围3，射程2～12，远程防御力10%，训练上限8

筑路技术，300W 300G，步兵移动速度提升20%

金属加工技术，175F 175G，采矿速度提升20%

海螺传讯者，250F 250G，陆军部队训练周期降低25%

支援6流星锤战士

加勒比

吹箭手：65F 35W，生命值160，远程攻击力19，对重步兵2倍伤害，射程10，远程防御力10%，训练上限15

伏击兵，探险家可训练的士兵，65F 35W，生命值160，远程攻击力19，对重步兵2倍伤害，射程10，远程防御力10%，训练上限12

节奏鼓，150F 150G，射手对村民攻击力提升1

卡西里啤酒，250F 250G，射手和近战步兵的攻击力提升10%

庆典盛宴，400W 400G，本族战士的生命值提升50%

伏击队，200W 200G，使探险家可训练伏击兵

支援4吹箭手

努特卡

棍棒手：85F 15W，生命值200，近战攻击力12，对骑兵2倍伤害，近战防御力10%，训练上限15

战斗酋长，探险家可训练的士兵，200F 100W，生命值400，近战攻击力24，范围4，远程防御力40%，训练上限1

冬季赠礼节，300F 300G，棍棒手训练费用降低10%，训练时间降低50%

树皮衣，125W 125G，村民生命值提升50%

忠心的战斗酋长，200W 200G，战斗酋长使探险家可训练战斗酋长

支援6棍棒手

克里

追踪者：40F 80W，生命值200，远程攻击力10，对重步兵2倍伤害，射程2～18，远程防御力10%，训练上限13

猎人：120F，采集能力和法国猎人一样，训练上限5

血缘关系，75F 75G，兵营和堡垒中可训练本族战士

制皮技术，100F 100G，步兵和骑兵的生命值提升5%

织布技术，175W 175G，建筑费用降低25%

支援6追踪者

玛雅

蛇枪兵：75F 25W，生命值200，近战攻击力11，对骑兵3倍伤害，近战防御力10%，训练上限15

巫医：和玛雅结盟后，所有土著部落都可训练巫医，200F，生命值200，近战攻击力5，远程防御力10%，可治疗，训练上限4

棉护甲，300W 300G，近战步兵的生命值提升20%

历法，120W 120G，磨坊和狩猎的效率提升10%

支援6蛇枪兵。

图皮

黑木射手：50F 50W，生命值80，远程攻击力19，对重步兵2倍伤害，射程18，远程防御力10%，训练上限15

山狮：城镇中心可训练的宠物，60F 60W，生命值115，近战攻击力10，对守护者3倍伤害，近战防御力10%，训练上限5

驯兽知识，75W 75G，使城镇中心可训练山狮

毒蛙箭，150W 150G，射手的攻击力提升10%

砍烧技术，175F 175G，所有建筑费用降低20%

支援6黑木射手

（下一篇文章中我们将接着以战例+标准打法+分析的形式介绍殖民土著和秒杀战术的具体打法，敬请期待。）



乾坤一技 QIANKUNYIJI

本栏目持续征集短小精悍的游戏技巧心得文章，来稿请附上一张以上的说明性配图，欢迎图片解说型技巧的投稿。另外，请大家投稿时写明联系地址，以便刊登后寄发稿酬。投稿信箱：yangli@popsoft.com.cn

PES5之全攻全守英格兰

■云南 杨权

通过在PES5中对英格兰队使用上的一些摸索，笔者给大家介绍英格兰队的一种全攻全守打法，希望能起到抛砖引玉的效果。全攻全守打法系上世纪70年代荷兰主教练米歇尔斯所创，字面理解为场上10名队员同时参与进攻与防守，其精髓就是将防守抢断从后场推向了前场，就地组织进攻，是一种极具压迫性的打法。现在的英格兰可谓人才济济，各条线上都有绝顶高手，但如果想把全部球星派上场，却又很难组成一支紧密、合理的球队。那么英格兰能打全攻全守吗？答案是：现实中不行，而在“实况”里是可行的。主要原因有两个。第一，配合问题。英格兰队的球员来自多家俱乐部，由于在一起训练时间有限，在配合上不会十分默契。当年荷兰队员都是从阿贾克斯出来的，配合上不成问题，能在进攻中达到很高的默契度。但在游戏中，球队是不需要磨合期的。第二，替补问题。全攻全守对全体球员的要求很高，而英格兰适合这种打法的球员本来就不多，很难用替补顶上。在游戏中要是主力状态不佳就可换种打法，而现实中，平时形成的打法不是主教练说换就能立刻换的。下面进入正题吧。



图1



图2

设定清单

攻防等级 常规

防守体系 常规

清道夫 里奥.费迪南德

球队战术

后防线 A

局部围抢 A

造越位 A

防守反击 A

图3

一、阵型设置“4-3-1-2”

四后卫：费迪南德、坎贝尔、阿什利·科尔、加里·内维尔；中场线：后腰特里，中前卫杰拉德在左，兰帕德在右，前腰鲁尼；锋线：乔·科尔、赖特·菲利普斯一左一右组成双影子前锋。具体设置见图1～图3。

对于后卫线没什么好说的。而后腰为什么要用特里呢？特里拥有“补位”和“盯防”两项特技，这是马克莱莱和加图索这些顶级防守后腰才有的特技，他在中场起到的作用就像一道铁闸，在两个边后卫助攻上去时也能及时补位（图4）。兰帕德和杰拉德属于全能型中场队员，这两个人的抢截、传球、远射无所不能，而且体力无限，有了他俩前后穿插中场，英格兰打全攻全守才成为可能。鲁尼的身体强壮，带球、分球、远射都十分厉害，本有希望像荷兰古力特那样担当球队核心，但他缺乏足够的经验，也没有“进攻核心”技能。但不要紧，他的身边有兰帕德和杰拉德来弥补他的不足。



图4：特里抢断



图5：区域人数优势

锋线上，乔·科尔传接球好，而赖特·菲利普斯带球突破能力强，能打乱对手的防守体系。这个阵型对于锋线球员的要求是能参与中场的传接球配合，能助攻。为什么不用欧文呢？有两个原因：1.他没有“第二前锋”（SS）位置技能；2.小赖特在这个位置上发挥很好，但欧文可作为小赖特的很好替补。

二、此阵型的特点与优势

1.全守的含义

在比赛中你会发现本队在失去控球权后会以球为原点开始收缩，在对方控球队员周围总有我方队员包围紧逼（图

5），不只是在后场要形成这种紧逼防守，在前场同样如此。如果在前场能断掉对手的球，不仅会破坏对手的一次进攻，而且我方会得到一次很好的进攻机会（图6）。全场围抢对中场队员的身体素质要求很高，要有对抗的力量和来回奔袭的体力。所以才由特里、杰拉德、兰帕德、鲁尼这4支英格兰队内铁人级别的人物组成铁血中场。此阵打得好时会让对手的中场完全失灵，处处挨打。


图6：将反击扼杀在摇篮里


图7：在前场瞬间聚集了足够的优势兵力

2.全攻的含义

全场紧逼防守只是为攻击做准备，只有全攻才显示出王者的霸气。全攻就是一人得球后，周围的球员同时在他周围跑动，形成一种进攻中的局部优势兵力。不强调球员的站位，仿佛人人都在进攻，而球员向前进攻留下的空位，由另一个队员过来补位。这样的进攻如狮子扑兔，气势十足，但可惜的是PES5的阵型很难调成这个水平，而且英格兰也只有杰拉德与兰帕德这两个全才。但不要紧，这个阵型虽然没做到十分全攻，也做到了七八分了（图7）。此阵型的攻击一旦激活，就如暴风骤雨一般，随处都有攻击点，尤其是在PES5中加强了远射，这下杰拉德、兰帕德、鲁尼不更如鱼得水了么？

3.操作要点

防守时要硬朗一些，果断地上抢能破坏对手的节奏，而且也容易让对手忙里出错。进攻时基本是随机应变，如果对手压出来打，那么你就有更多的抢断反击机会，处理球要简洁、果敢一些；如果对手收缩着打，那么你进攻时的节奏不妨缓一缓，多传传球，寻找机会。

三、此阵型的弱点

每支球队都怕被对手后场抢断，而这个阵型尤其怕。因为这个时候我方球员都在往前跑，很容易漏出巨大的空档。怎么办呢？只有一个办法，就是不被对手后场断球。这不废话吗？呵呵，别扔砖头！这个地方是特里负责防守的，有他的世界级防守，是不会出什么问题的，操作上小心一些就更好了。要是球已被对手断下来并形成反击，那么你就用离他带球前锋最近的一名队员贴上去，不要按抢球键（因为一旦抢不到球，你就没有后卫防守他了），只要贴着他跑，同时按门将出击，这时对手在你后卫干扰下很难射门，导致让门将把球抱下。

终于讲完了，祝大家玩得开心，在“实况”中将进攻进行到底。P

《极品飞车——无间追踪》之反警车大法

■重庆 无名小黑


图1


图2

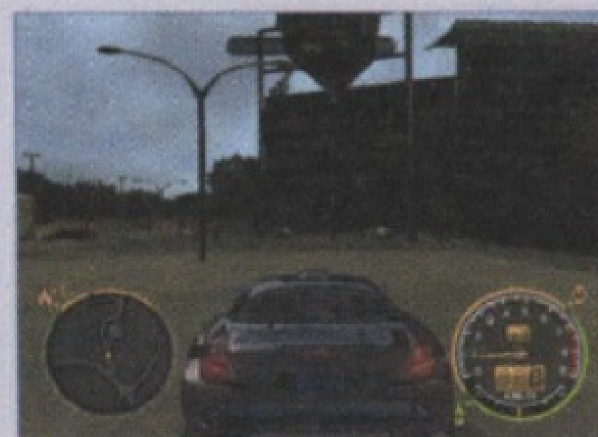

图3


图6


图4：这是左边的隧道


图5：这是右边的隧道

《大众软件》今年第3期的“乾坤一技”栏目中有一篇关于如何在挑战模式最后一关甩掉警察的文章，但笔者阅读后认为，巴士站并不是最好的藏身处，特别是对付3级以上的警车，它们简直是地下嗷嗷叫，天上呼呼飞，等这些警车撞毁会让急躁的玩家抓狂，而且可能还没有冷却，通缉力度就加了不少。所以，在此我向大家推荐一个更好更快的藏身处——棒球场（图1）。这个棒球场有两个入口，每个入口都有一个用来阻碍的中断物，其中，右侧的广告牌会将整个入口堵住（图2）；左侧的会在左右留两条小缝，以供车辆出入（图3），而且每个入口都有一小段隧道（图4、图5），以躲开警用直升机。广告牌能阻隔所有紧随的警车，绝对是个好地方。笔者曾开黑色典藏版，挑战赛只用了3分3秒，就是利用了这个棒球场。当然，没有什么方案是万能的，在利用这个藏身处时也应注意几点：1.注意要从外向里撞，否则你反而会被弹到外面；2.在撞击时要注意减速，一是为了让后面的警车跟上，二是为了避免从另一头穿出去；3.如果不慎有警车跟着漏进去，切忌恋战，否则警车会越刷越多；4.这是一次性使用的藏身处，用过后应寻找别的藏身处；5.在冷却时它的附近会产生一个隐匿处（图6），建议大家不要冒险出去，因为一出去很可能冷却不成还会被追。相信大家只要有运气加技巧，就一定能迅速甩掉警车。祝大家好运！P

TOP TEN 我正在玩的游戏

网络游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	运营公司	名次升降
1.魔兽世界	2385票	暴雪	2004年	第九城市	○
2.泡泡堂	1788票	Nexon	2003年	上海盛大网络	↑
3.大话西游II	1589票	网易	2002年	网易	↓
4.魔力宝贝	1411票	艾尼克斯	2002年	史克威尔艾尼克斯	↑
5.天堂II	1387票	Nc Soft	2003年	新浪乐谷	↓
6.剑侠情缘网络版	1334票	西山居	2003年	金山公司	↓
7.梦幻西游	1306票	网易	2003年	网易	↓
8.轩辕剑网络版	1147票	大宇	2003年	网星	○
9.天骄II	1070票	目标在线	2005年	目标在线	↑
10.仙境传说Online	985票	Gravity	2003年	上海盛大网络	↓



单机游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	本刊评分	名次升降
1.极品飞车——无间追踪	1641票	EA	2005年	9	↑
2.侠盗猎车手——圣安地列斯	1618票	Rockstar Games	2005年	9	↓
3.信长之野望——革新	1509票	KOEI	2005年	8.5	↑
4.职业进化足球5	1440票	Konami	2005年	8.5	↓
5.英雄萨姆2	1355票	Croteam	2005年	8.5	↓
6.文明IV	1245票	Firaxis Games	2005年	8.5	↓
7.黑与白2	1174票	Lionhead Studios	2005年	8	○
8.神偷3（中文版）	1080票	Ion Storm	2005年	8	○
9.神鬼寓言——失落之章	988票	Lionhead Studios	2005年	8	○
10.电影大亨	936票	Lionhead Studios	2005年	8	○



网吧流行游戏排行榜

游戏名称	流行度
魔兽世界	
CS	
大话西游II	
劲乐团	
泡泡堂	
QQ幻想	
梦幻西游	
剑侠情缘网络版	
劲舞团	
街头篮球	

本期“网吧流行游戏排行榜”调查的网吧有：

（100台电脑以下规模<含100台>） 成都：金鑫网络网吧，阳光地带网络网吧，骄子之家网吧；郑州：紫葡萄网吧，环宇网吧，好时光网吧；西安：天想网吧

（101～300台电脑之间规模） 成都：星光数码网吧；西安：幻彩网吧，雁塔路网际快车网吧，新视觉网吧；上海：极点网吧，杰毅网吧，东方网点政立店；北京：网上游网络沙龙

（301～600台电脑之间规模） 郑州：博文网络家园；西安：红树林网吧连锁，1024网吧；上海：东方网点曹杨店

（600～800台电脑之间规模） 西安新西部网城

每期的网络游戏与单机游戏排行榜票数为玩家信投、网投和手机投票票数的总和。**信投**选票见每期杂志中央的读者咨询卡。**网络投票**的网址为www.topten.com.cn。**手机投票**，移动用户发送至629903，联通用户发送至929903，投票代码见每期杂志中央的读者咨询卡。

本期推荐秘技

《彩虹六号——禁闭》开启所有关卡秘籍

Rainbow Six:Lockdown

在《彩虹六号——禁闭》安装存档目录下，如在Rainbow Six Lockdown\data\save中找到文件Lockdown.pro，用记事本打开，把所有等于“0”的条目都改成“1”就可打开所有关卡。

《上古卷轴IV——湮没》作弊码

The Elder Scrolls IV:Oblivion

在游戏进行中，任何时候按下“~”键，即可开启控制台。在控制台开启的状态下，有多个命令可供使用，有的命令在输入之前，需要用鼠标选定特定的目标。具体如下：

· 点击任何人物或生物，输入“kill”（不含引号），效果是人物或生物立即死亡。

· 点击任何锁住的门或箱子，输入“unlock”（不含引号），效果是解锁该门或箱子。

· 不选中任何目标，直接输入“tgm”（不含引号），效果是开启上帝模式，包括弹药无限、无敌、无限精神、无限法力、武器不会损坏。

《上古卷轴IV——湮没》秘籍

The Elder Scrolls IV:Oblivion

进入游戏，按“~”键呼出控制台，用鼠标点击玩家扮演的人物，屏幕上方会出现类似“玩家名（00000014）”的提示，代表你已选中目标。

输入“Modpca+空格+属性名+空格+数值”，例如“Modpca Luck 100”就可把你的Luck属性提高100点。每项属性上限是255，如果超过了就会从0开始计算。Speed属性最好不要超过100，不然走路速度会快得让你很难看清周围的事物。或者输入“Modpcs+空格+技能名+空格+数值”，例如“Modpcs Blunt 100”就可把你的Blunt技能提高100点，上限同样是255点，行动技能最好也不要超过100。

你可打开人物属性栏照着输入，这样比较方便。

《三国志11》隐藏武将

要调出《三国志11》的隐藏武将其实很简单。如果你玩过试玩版，而你的存档没有删除掉的话，直接将\My Documents\\Koei\San11Trial\SaveData目录下的SysSave.s11文件拷贝到\My Documents\Koei\San11\SaveData目录即可。如果没玩过试玩版，请下载附件并拷贝到\My Documents\Koei\San11\SaveData目录。拷完进入游戏，选“教学”，这时会看到隐藏武将可用的提示。最后要注意的是，拷贝时一定要先退出游戏，并且将你的原文件备份。

问题交流《三国群英传VI》（三） 客座专家：fly

问： 目前我拿到的武器等级最高的是25。请问如何在不使用修改器的情况下得到最强武器？

答： 一般来说，能拿到28级的武器就算很好了。最高的武器是40级的干将莫邪，次之是32级的枪或刀了，其他的就要靠自己打山贼（或降服）以及打圣兽（或降服）。除了山寨以外的特殊地点全部都要去打过一次，之后山寨送你的东西等级也会越来越高。

问： 在大规模战斗时，兵种之间的相克是决定战斗胜利的关键，但我不太清楚哪些兵种之间相克，希望大家帮忙。

答： 其他的还在尝试，先列出以下几种我所知道的兵种之间的相克关系：

（1）步兵克制弓兵、弩兵、枪兵、女兵、弩车；（2）弓兵克制剑兵；（3）枪兵克制骑兵、猛兽、匈奴；（4）弩兵克制弓兵、骑兵、女兵、剑兵；（5）骑兵克制步兵、女兵、刀车；（6）蛮兵克制弓兵、骑兵、女兵；（7）女兵克制枪兵、猛兽；（8）猛兽克制步兵、蛮兵；（9）匈奴克制步兵；（10）剑兵克制枪兵、步兵、蛮兵；（11）蛮兵克制女兵、步兵、枪兵；（12）投石车克制配铁人部队。

问： 在《三国群英传VI》里，谁的专属必杀技最强或范围最大？

答：（1）个人感觉最强必杀技分别是吕布的弑鬼神、关羽的青龙怒和赵云的银龙逆鳞枪；

（2）范围最广的必杀技分别是张飞的黑风天煞、刘备的仁者无敌和马超的黄沙乱斩；

（3）最妙的必杀技是孟获的狮王咆吼、夏侯惇的奔雷枪和董卓的无道疯魔；

（4）效果最炫的必杀技是诸葛亮的卧龙啸天、大乔的幻舞艳光和卑弥呼的八歧牙；

（5）个人感觉最无用的必杀技是关凤的火凤天翔、张角的黄天威临和黄月英的雷火神枪。

问： 比武大赛中需要挑战的那5只圣兽每只都有800以上血，武力都在200以上，有人打赢过么？介绍一下方法吧。

答： 建议你派出5位武力超过100的武将，这5个人一定要都会噬血。然后派出一人，使用噬血（最好派必杀出现率高的，像赵云），这样，他在使用必杀技的同时还可吸血。圣兽会在你派出的人物周围绕圈，所以你可施放武将技，这样圣兽也会被打到。当然，如果你派出的武将必杀技击中几率很高，就一直放噬血，慢慢吸圣兽的血好了。如果必杀技使用频率不高就选择使用武将技吧。需要注意的是，一定要一个个和对方打，这样才能消耗敌人周围圣兽的生命值。

连载（一）

黎明将至

■四川 赵磊

林晓：怎么样，企鹅的故事让你咧嘴开怀大笑吧？它充分说明了……啊，那位读者抗议了，说小说就是小说，不要动不动就弄个中心思想什么的出来教育人。毕竟，小说第一的功能就是带你走入不同于现实的另一个世界，感受或者感动，就不关作者的事情了。本期开始连载一篇让你可能有点不舒服的小说。据说，心理学家分析了，适当的惊恐有助于身体健康。这是据说……胆小以及厌恶暴力者请跳过以下内容直接看TOP TEN栏目。

本文取材于著名的《生化危机》系列游戏。

浣熊市 PM 6:37:24

一声巨响，木屑和玻璃的碎片哗啦啦散落一地。

我骤然醒来，头痛欲裂，眼前一片模糊迷离。

傻呆呆了几分钟，我终于辨认出那些碎了一地的红、黑、白、褐色东西——玻璃、木屑、几乎腐烂的碎肉。

又过了一会儿，那些红白相间，夹杂着青色血管，脂肪泛黄的碎肉才在我的脑子里形成完整的概念。肉的恶臭清晰起来，令人作呕。我惊恐地尖声大叫：“啊！”

没有人回答我。

撞碎的玻璃门外，是幽长静寂的走廊。玻璃门里，一地垃圾。我赤裸地躺在硬板床上。

这时候我才发现——我想不起这儿是在哪里，更想不起我是谁。

一只巨大的宠物狗冲进房间。这平时又笨又懒的胖狗凶猛地扑向我，喉咙里发出嘶哑狂暴的吼声。我立刻翻身掀开被子，跳下床。狗已经跃上床，咧开的大嘴里露出锋利的白牙。血丝好像蛛网一样布满了它的眼睛，金黄的毛发稀疏得遮不住它发黑霉烂的肌肉。

狗纵身再次向我扑来。我急朝右一闪，狂犬扑空，撞在乱七八糟拉扯在空中的线缆导管上。只听哗啦一声，庞大的金属支架朝它砸去。

我来不及理会这狗的生死，抓起桌子上的灰色衬衣和长裤披在身上，狂奔出去。

门外的长廊满是乌黑恶臭的污水，飘浮着一团团絮状物。我赤着脚，踉跄着趟过水去，找到走廊尽头拉开门。

黑夜笼罩着整座城市。

街灯昏暗，宽阔的街道上空无一人。苍灰色的路面稀稀拉拉留着车辆轮胎的痕迹，但没有汽车马达的轰鸣，也没有人群的喧嚣。空气里闻不到汽油刺鼻的味道，却隐隐有腥臭味儿随风飘来。

这是我对城市的第一印象——它死了。

我想不起任何过去的记忆，面前的街道只是头脑里一个孤零零的残片。我不知道该往什么地方走，也不知道该去干什么。我疑惑刚才那条狗——平素温顺可爱的它为什么会凶性大发，为什么身体会变成那样。

这个城市又发生了什么？

我沿着大道朝前走。沙砾和石屑冰冷而且刺痛，我想该去找双鞋才对。胡乱找来的衣服很不合体，浑身上下都觉得怪异。大脑内的血脉隐隐跳动，整个身体迟钝得像提线木偶一般。

街道拐角处有家沃尔玛超市，灯火通明，却不见一个人影。犹豫片刻，我走了进去。超市里灯火亮如白昼，还播放着艾薇尔躁动的歌曲。“喂……”我忍不住大声喊叫。回声穿过超市整齐的货架，往复回荡，发出嗡嗡的声响，好像动画中掉入巨鲸口中的主人公的呼唤一样，混乱而绝望。

没有人答应我，我只好到服饰货架那里找了合身的衣服和鞋子。除了我的脚步声，空气中只有艾薇尔的歌声。应当是拥挤的30个结算柜台前空无一人，我就这样穿着“偷”来的一身衣服穿过柜台。突然间，刺耳的吱吱报警声惊叫起来。

衣服的标签触发了报警器，在那原本就让人心惊的背景歌声里吓得我浑身一哆嗦，紧张地四处张望。没有保安，没有店员，什么也没有，一切和刚才一样。

站在下行电梯上，眼前就是出口。此时，一个人出现了。他面朝下趴在上行电梯中，手抓着电梯的台阶，整个身体被拖拽着，好像一团胡乱丢下的木偶，缓缓地随着电梯离我越来越近。

那个人搭在前面的右手已经泛白，膨胀腐烂，流出不知道是淋巴液还是脓的黄色液体。头皮也腐烂暗红，头发稀少。这具尸体不知道死去了多久。

我的胃里一阵翻江倒海，恶心欲吐。还好那是上行电梯，而我在往下走。

忽然，电梯停了下来。上行下走的两道电梯，都不动了。那具尸体，将自己的头抬了起来。

我不知道该如何形容我当时的感觉——一具尸体在你的脚下抬起头，一个好像被从飞驰的摩托车上脱手撞在电线杆的脸，浮肿，血，泥污，脓液，腐烂得好像死鱼皮一样的皮肤挂在他脸颊的左侧。右边的皮肉已经烂得露出白生生的骨头，翻开的黑烂肌肉和脓液交杂在一起。头发成片脱落的头

皮上长满了连串黄绿色的脓包，破溃处的脓水顺着烂掉的脸颊淌下来，流过原本应该是鼻子，现在已经只剩下一点软骨尚未烂尽的空洞。眼球已经全都暴突出眼眶，上面爬满了血丝。嘴唇消失不见，暴露在外的牙床染满了鲜血。这是活生生从屠场拼凑出来的恶鬼。

他抬起头，用那双已经看不清瞳孔的眼睛望向我，慢慢爬起来。

几乎是耗尽全身力量，我才从恐惧里挣脱出来，拼命跑下电梯。新运动鞋在脚下打滑，好几次我一个趔趄几乎栽倒在地上。我狂奔着，不知道跑了多久，直到枪声响起，我才收住脚步，喘息着，发现自己在一条陌生的街道上。枪声稀疏，但在静寂的夜里，非常清晰。

我循着枪声的方向走了几分钟，前面出现一个灯红酒绿的酒吧。不停闪烁的灯光从酒吧窗户缝隙里射出，让我迟疑。我定了定神，推开门。

房间里的音乐震耳欲聋，但空空荡荡的依然没有人。潮红色的灯光刺痛我的眼睛，我沮丧地要转身离开。突然，角落里传来迷迷糊糊的呻吟声。

一个穿着透视装和热裤的女子趴在黑暗角落里的桌子上，握着半杯酒，发出酒醉的呻吟。她抬起脸，看了我一眼，又重重地趴了下去，发出“乓”的一声。

我走过去用力推她，没有任何效果。我只好找了一杯冷水，浇在她的脸上。她一激灵，醒了。

“你干什么？”她大叫，挥动胳膊，露出手臂上一个不知被什么东西咬过的伤口，还在汩汩地流血。

“你受伤了。”我指给她看。她迷迷糊糊地看了一眼，一挥手，又倒下睡去了。

我只得从她的衣服上撕下一块布给她包扎伤口，可血还是止不住。我背上她，决定去找医院。

除了这个醉鬼，难道就一个活人都看不见了么？我满心疑惑地想。

背着她才走出几步，她原本松松搭在我肩膀上的双臂突然用力，紧紧地抱住我的肩头。我回过头去，只见潮红的灯光下，她因过度饮酒而殷红的面孔开始猛烈地抽搐，神经和肌肉反转扭曲，变得如同树妖般狰狞。额头的血管突突跳动，暗红的血，从她的鼻孔和眼睛里流了出来。

大骇之下，我一甩手将她摔倒在地上。她摇晃着身子，缓缓爬起，伸开双臂，摇摇晃晃地朝我走来。

我急忙朝后面退去。刚退了两步，脚上不知踩到了什么，一滑，差点儿倒了下去。低头一看，一滩血迹上，一只惨白的手掌被我踩扁；手腕断处像是被什么东西巨力撕开，血管与肌肉一条条地断在那里。

这时候我才发现，酒吧昏暗的地板上，满是血迹和残破的肢体碎片，好像刚刚关门的人类屠场一样。

来不及多想什么，刚刚还躺在我背上的美女，现在像弱智儿童一样木愣愣地朝我扑过来。看到地上的东西，我知道如果被她扑到，恐怕不会有什么缠绵一夜这类的好事情发生。我绕过桌子，她缓缓地走过来，脖子伸得笔直，把脑袋探向我。酒吧空间本来就狭小，惊惶之下，我很快就被逼到了角落中。

没有退路，她胡乱抓挠的双手抓住了我的衣服，用力把我拽了过去。出乎我的意料，她的身躯是那么的细，胳膊好像小小的竹竿那么单薄，但那抓人的力量却好像是一头熊一样可怕。我拼命地试图挣脱，却丝毫也甩不掉她。

她张开嘴朝我咬来，就好像一头野兽一样凶悍。原来涂着唇膏的樱桃小口，在离我的面孔不到五厘米的地方，被她想拼命张大嘴巴的巨大力量自己撕裂开，面颊活生生地被自己拉裂，成了一个滴着血的血盆大口，朝我咬来。

我浑身一颤，要是被这样地一口咬下，就是骨头，恐怕也留不下来。我拼命试图推开她，右手在桌子上摸索着，终于抓到一个酒瓶。于是我用尽浑身力气抡起来，照着她右边脸颊狠狠地砸了下去。只听一声闷响，就好像打中了一块朽木一样，她的脸在我面前撞得稀烂，然后缓缓地倒了下去。

干了这事儿，我腿脚一软，几乎马上就要倒下去，只好拼命撑住墙壁才站了起来。然而我还来不及喘口气，却又听见吧台后面响起了一阵碎响声。一个笨重的身躯抓着吧台，爬了起来。

那摇摇晃晃的姿态，就宣告了他的身份。现在根本没有打哆嗦的资格，我一手撑住墙壁把自己提了起来，猛然朝后门口跑去。

后门是锁住的。

来不及转身了，背后的响声已经越来越近，我学着电视里警察的样子，拼命地朝门踹去。

这时门外响起了“哒哒”的枪声，完全没有机会再去考虑外面发生了什么，一脚下去，门摇了摇。我转身看了一眼，那家伙已经离我越来越近，快能看见他愚蠢的笑脸。我退后两步，狠狠地朝门踢去。

门“哐”地一声被撞开，我顺着这股力量冲出门，闯进一条狭窄的小巷。抬起头，正看见照着我眼睛的刺眼灯光，和灯光下瞄准我额头的黑洞洞枪口。

那个穿着紧身衣，持枪挺立在我面前的美女背后，追星般乌压压的人群摇摇晃晃地朝这里涌来，似乎望不见尽头。

开始

这个晚上，我经历了人生中太多的第一次，多到连一个个数出来都很困难。当我第一次面对枪口的时候，我整个人几乎吓得瘫倒下来。

“别开枪！”我这时候的声音一定刺耳到了极点。持枪的女子把枪口一扬，“哒哒哒”一串巨响，火舌从枪口喷出。当时只觉得浑身一凉，倒了下去。



迷迷糊糊之中，我听见女子一声怒斥，“起来，等死么？”

我重新睁开眼，这才意识到自己安然无恙。回头望了一眼，发觉一具烂肉倒在酒吧后门口。

女子制止了怪物们的攻击。我觉得跟着有武器的人，多少会安全一些，也就转身冲了回去。

她等我进来，立刻用不知哪里找来的钢筋别上了门，并招手示意我帮忙，一起推上一个自动贩卖机堵了上去。干完这事儿，她狠狠地喘了两口气。

“你……这……”好容易看到一个正常的活人，我有很多疑问想提。这到底是怎么回事儿，她是谁，这里是哪里等等，一下子我竟不知道该问什么好了。

“我是特殊情况应急处理小组组长，沙林娜。你叫什么？”还是她先自报了家门。

我叫什么？我自己也不知道。我到底是谁，这个问题在我醒来之后无止境的混乱恐慌逼迫下，根本没有一点儿时间来思考它的答案。

她没有等我回答，骂了句：“吵死了。”抬枪一梭子弹朝角落的唱机打去。火舌一闪，酒吧里的摇滚乐立刻停了下来。

这样直截了当解决问题的方式让我叹服。我回答道：“我不知道，我失忆了，我想不起我叫什么了。我醒来的时候躺在医院里，什么都不记得了。”

她疑惑地打量着我，毕竟在这种情形下，遇到一个自称失忆的人，多少让人有些疑虑。

“这是什么地方，发生了什么？”

“你真的失忆了？”她问。

“当然是真的。”

“那么”，她吸了一口气，“欢迎来到浣熊市，伟大的不眠之都，一夜之间崛起享誉全球的活死人之城。”

“什么意思？”

她指了指窗户的缝隙，“你自己看吧。”

我小心翼翼地拉开百叶窗，朝屋外望去。大街上全是“人”，那些东西移动得很慢，好像老头子老太太那样步履蹒跚地走着，衣服多半是破破烂烂的，露出布料下的躯体来。很快我就明白了为什么衣服都烂掉——他们不时地抓挠自己，好像瘙痒难忍一样，巨大的力量下一抓，衣服和皮肤一起就哗啦啦撕烂开。露出那些颜色黑红，不少已经腐烂并翻开的肉体。走在最前面的家伙很多躯体残破不全，还有很大的透体而过的窟窿，看上去是被子弹打穿的。但那些窟窿流出的只有脏器，却没有血，他们就这样拖着，继续朝前迈进。我忍不住一阵干呕。

“这些是什么？”我问沙林娜。

“曾经是人。现在，照安蒙卜瑞拉公司的说法，叫病毒感染者。照我的说法”，她看着我说，“叫僵尸。”

“这到底是怎么一回事儿？”

“我不比你知道得多多少。三个小时前，我们接到动员令，安蒙卜瑞拉公司高危物泄漏，需要我们帮助进行紧急疏散。谁也没告诉我们到底是怎么回事儿，泄漏的是什么，会有什么后果，只有两个字——top secret。”

她沉默了一会儿，说：“三小时之后，八人小组就剩我一个了。”

我心下一冷，“抱歉，我……”

“没什么可抱歉的，在战场中牺牲是英雄最终的宿命。”她这样说，可是口气却一点儿不像很坦然的样子，“你会用枪么？”

我摇了摇头。

她递给我一把手枪，“拿着。如果你想活下去的话，最好快点儿学会。”

我看着那群缓缓移动的僵尸群，问沙林娜：“他们在找什么东西？”

“活人。”

“活人？”

“活人，他们饿了。”

我吓了一跳，“他们吃人？”

“难道你以为他们是抢你的钱包么？”

“那你小组的那些……”

她的脸色一下变得无比凄凉，咬着牙说：“如果运气够好，他们已经被吃掉了。”

“运气够好？那运气不好会怎么样？”

“如果运气不好”，她说，“那他们正和这群东西一起打算拿我们当晚饭。”

我惊惶地瞪着她。

“安蒙卜瑞拉伟大的泄漏品，是病毒。”她一边整理自己的装备，一边说，“我们朝西城区撤退，那边是工业区，基本已经撤空了，据说会有部队和佣兵前来支援，努力活下去吧。”

“这些僵尸大约有多少？”

“从旅游指南上看，大约有11万。”

“旅游指南？”

沙林娜盯着我，一字一句地说：“浣熊市旅游指南上写着，浣熊市人口11万。”

（未完待续）

一款网游你能玩多久？



■晶合实验室 心鹰

有人说一款网络游戏的厌倦周期是一年半，但也有人把《传奇》玩了几年。很快，《EVE Online》《龙与地下城Online》就要进入中国。众所周知这两款游戏的制作精良和难于上手，你会不会放下手中的游戏而改玩新游戏呢？你会不会因为长时间地沉迷于一款游戏而感到疲劳呢？你会不会改换目前的游戏类型而选择新游戏？一款游戏你到底能玩多久呢？

喜新厌旧型

网友 翩然一剑：我已经成了真正的青年人，已踏入工作岗位好几年了，心态和生活状态与学生时期大不相同。由于以前玩过很多游戏，所以普通的游戏已经很难刺激我坚持玩下去。虽然我很有毅力，但是对游戏这样的纯娱乐，我再也不会投入很多精力了，毕竟还是现实重要。平均我玩一个网游不会超过一年，时间、精力有限嘛。记得前一阵子，我迷上了《街头篮球》，现在13级了，已经觉得玩够了，才2个月而已。玩《热血江湖》，3个月玩够了；《飞飞》5个月后就不玩了。现在的我，是流动派，浅尝辄止，没有耐性。

网友 雒凯：从最开始的“书剑”“笑傲江湖”，到后来的“UO”“石器”“龙族”“万王”，再到现在的WoW、EQ2……只要是网络游戏，我几乎都尝试过。从1998年玩网络游戏到现在，大部分的游戏我都已忘记，甚至是去年才引进的WoW和EQ2。我在WoW里是个矮人盗贼，从公测开始玩到7月底就60级了，然后就把号扔在一边不玩了。问我为什么？因为觉得游戏里少了点什么，尽管在公会里人缘超级好，但是我仍旧舍弃了这个游戏，因为我觉得没有家的感觉。

回想一下近8年的游戏历程，让我有家的感觉的也只有“UO”了。尽管只是在第三方服务器上玩过，但是直到今天，我仍旧想念着在“UO”的日子！

编辑 心鹰：也许我是一个喜新厌旧的人，WoW玩了不到一年，已经有些厌倦了。统计中喜新厌旧型占了一大半，这与笔者的感觉不谋而合，毕竟现在市面上的网络游戏太多太杂，所谓“乱花渐欲迷人眼”。百花齐放并不意味着百家争鸣，良莠不齐的游戏同时存在，后果就是“良”者不良、“莠”者不莠，玩家提不起兴趣也就不足为奇了。

蝗虫型

网友天使魂：我是属于“蝗虫”型的玩家，基本上每出一款不错的（通过看介绍能引起我兴趣的）都要去试试。收费开始后就放弃了，没有那么多的时间、精力和金钱。游戏嘛，只是娱乐一下而已。

网友 血字：只玩到测试期结束（WoW除外），原则就是“只玩不收费”的。

网友 夜男孩：看外挂出来的时间而定……

编辑 心鹰：蝗虫型玩家较少，通常是经济原因导致的“迁徙”行为。但个人认为，如果太过“蝗虫”，反而体会不到游戏的乐趣了，有来回迁徙的时间，做点别的娱乐不好么？

不知所云型

网友 我要大海航行：俺不玩网游，因为俺没那么多时间和那个心情。俺只会游网，有点时间和那个心情时就上去转转，看看新闻、瞅瞅图片、读一点小说、发两张帖子，再关心一下俺喜欢的电脑行情……

网友 白日梦：我"civ2"已经玩了10年啦，到现在还没玩厌。

编辑 心鹰：也许网络游戏真的没有想象的那么普及……不过相对于某些单机游戏来说，大多数网络游戏确实算不上长寿。

坚守阵地型

网友 树之叶：实话说，我玩的网络游戏很多，大约不下20款。但是从接触到现在，玩下来的只有"魔力"。从公测到收费，从升级到并站，最后到"她"回家，我都一直坚定支持着这款游戏（虽然现在有种被抛弃的感觉）。升到5.0后，我的号已经提交了3次，但都转换失败。最近连转换的查询都关闭了，实在伤心。尽管这样，我想我还会继续支持"魔力"。

网友 支持国产：没啥说的，坚决只玩国产网游。最先玩的是"大话"，大概有一年半的时间就换成"剑侠"了，又玩了一年左右就到高三了，停止了我的网游历程。到了大学就开始玩"剑侠2"，现在还在玩。一款网游怎么样，主要还是看游戏的更新速度，有没有新的东西来吸引我们。其实我一直都在尝试着去玩那些新出来的游戏，但到最后只有中国武侠RPG能吸引我。

编辑 心鹰：坚守阵地的玩家其实并不多，他们大多数是一种"类型"游戏的忠实Fans。但有几款游戏的支持者比较集中，如"大话""剑侠""WoW""魔力""UO"……看来好就是好，是金子总会闪光的。

理智型（感情抒发型）

网友 秋水夕阳：关于"感情寿命"有个18个月的说法，说是纯粹的爱情只存在18个月以内，超过18个月就会转变成一种类似亲情的感情。所谓爱情，无非两种结局：厌倦到终老，或怀念到哭泣。游戏也差不多吧，玩的时间长了，也就成为习惯了。

网友 狂人Boxer：其实玩家对一款网游的喜爱程度，主要取决于游戏本身的质量和代理公司的运营策略。一款新的网游面市，涉足其中的主要有两类玩家：一类是早就通过其他渠道对游戏有所了解，经过了封测、内测等，玩家本身存在一种期待值。一旦游戏面市，他们会立刻进入体验。另外一种就是现在所说的所谓的"蝗虫"玩家（虽然我不太认同这种说法），只要有新的游戏测试，他们都会进去尝个鲜。

但这两种玩家离开网游的原因又不尽相同。前者离开可能是因为游戏不如自己预期的那么好，感到失望，所以离开；后者可能是因为又有了新的游戏。

游戏想留住现在挑剔的玩家真是很难，要有特色、后续更新也要跟得上、客户服务要好，而且在防止外挂方面要拿出一定的措施来。但是现在能同时做到以上几点的网游太少了……这也就难怪玩家不会在一个"坑儿"里蹲一辈子了。

网友 小猪YOUYOU：玩多久有很多因素吧，游戏本身耐玩性、游戏维护、玩家群体和自身条件等。好游戏自然玩的时间长，"大话2"就是个例子，因为不断有任务更新，逢年过节也会给玩家一定的惊喜。

另外，还要看官方的维护程度。之前玩"千X"有段时间服务器不稳，一天能回档8次。回档就是练到10级后再被踢回到8级，利用退档复制物品的爆发户N多，良民们怨声载道。玩家群体我觉得WoW还是比较好的，之前"传X"建号进去就被P了，抢怪抢物品也常有，说实话没玩几天。

编辑 心鹰：很多网友阐述了网络游戏与游戏服务间的联系，也指出一些游戏公司服务质量不佳，导致游戏的可玩性下降。当然，回帖中不乏玩家强烈的"感情流露"，这里就不再转述…… P

新排行榜？老排行榜？

■晶合实验室 心鹰

编辑部有个惯例：每期榜评轮流来写，这属于硬性摊派，不由得你不从。每个被“摊派”到的人都抓耳挠腮、如坐针毡，这玩意儿虽然字数不多，但想平淡中出奇也格外地难。就像金庸老先生说的：“天下的美味其实莫过于青菜萝卜，能把青菜萝卜做好的人却少之又少”。

从2006年第07期《大众软件》开始，排行榜全面更新了。单机部分以《极品飞车——无间追踪》为首的一批国外游戏冲上了榜单，而“仙剑”“轩辕剑”那一批老弱病残永远退居二线了。许多玩家对此十分不满，原因是：他们心中的经典怎能下榜呢？

笔者也是玩着“仙剑”长大的。记得当年曾经在凌晨2点起床，偷偷用毛巾被封住门缝儿（避免屏幕光亮外泄晃醒父母），在如同闷炉般的小屋里“既然无缘、何需誓言”。“仙剑”也是我心中永远的经典，但经典仅仅是经典，是过去时，而不该永远占据着榜单。李敖在他最著名的杂文《老人与棒子》中写道：“目前的问题不是有没有年轻人能接过这个棒子，而是老人愿不愿意把棒子交出去，或者说是交出棒子还是在接棒者头上迎头一棒。”如果非要把这段话借代进榜评里，那么“接棒者”显然是那些新上榜的游戏，而“老人”却变成了那些盲目追捧“经典”的玩家。

其实，无论是制作水平还是可玩性，《极品飞车——无间追踪》与《仙剑奇侠传》都不在一个档次上。但可以想象，《极品飞车——无间追踪》绝对不会占据榜首数年之久，这是因为：一方面无论是《极品飞车——无间追踪》还是《侠盗猎车手——圣安地列斯》都源于西方文化，很难像《仙剑奇侠传》那样长时间在中国玩家心中产生共鸣。另一方面，目前榜单上的游戏虽然制作精良，但只是基于技术层面上的出众，真正能让人眼前一亮的创意却很少。对于日益挑剔的玩家来说，单有美丽的画面、出色的音乐恐怕很难使其保持长时间的兴趣。

网络游戏部分《魔兽世界》一枝独秀，得票数遥遥领先，剩下的9个名额被国内几家“有实力的游戏公司”的作品所占据——与其说这些游戏出色，不如说这些公司有钱，推广到位。单纯以游戏的角度来说，《EvE Online》和“EQ2”绝对比榜单上的“有些”游戏出色得多，但网络游戏和单机游戏有所不同，它会“拽”着你玩。一款易于上手的垃圾网络游戏，肯定比一款难于上手的精品网络游戏有市场，这个定律不单纯存在于中国网络游戏市场，也直接导致了《无尽的任务——东方版》在中国的夭折。

欧美网络游戏在中国似乎一直是叫好不叫座，《魔兽世界》打破了这个惯例。《魔兽世界》究竟好在何处笔者不再赘述，但它在中国的地位无疑已经追上了当年的《传奇》。虽然近期内测的《EvE Online》和马上要推出的《龙与地下城Online》（包括欧美大作《地狱之门——伦敦》）都企图与《魔兽世界》叫板，但《魔兽世界》资料片一天不出，它的领军地位恐怕就不可被动摇（除非资料片极其失败，或者出现商业纠纷），因为玩家群基本已经定型，网游市场也是一样。

最后要说，本期的榜单与07期其实大同小异，究其原因，恐怕是因为玩家的口味大致相同。喜欢赛车游戏的选了《极品飞车——无间追踪》，喜欢足球的选了《职业进化足球5》……它们无疑都是同类游戏中的佼佼者，只要这些游戏类型不变，“佼佼者”哪有那么容易变呢？前两期写榜评的同事还沾沾自喜地认为：榜单终于变了，以后的工作好办了！再过两期，他们恐怕又要挠头了……

TOP TEN 我正在玩的游戏

网络游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	运营公司	名次升降
1.魔兽世界	2385票	暴雪	2004年	第九城市	○
2.泡泡堂	1788票	Nexon	2003年	上海盛大网络	↑
3.大话西游II	1589票	网易	2002年	网易	↓
4.魔力宝贝	1411票	艾尼克斯	2002年	史克威尔艾尼克斯	↑
5.天堂II	1387票	Nc Soft	2003年	新浪乐谷	↓
6.剑侠情缘网络版	1334票	西山居	2003年	金山公司	↓
7.梦幻西游	1306票	网易	2003年	网易	↓
8.轩辕剑网络版	1147票	大宇	2003年	网星	○
9.天骄II	1070票	目标在线	2005年	目标在线	↑
10.仙境传说Online	985票	Gravity	2003年	上海盛大网络	↓



单机游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	本刊评分	名次升降
1.极品飞车——无间追踪	1641票	EA	2005年	9	↑
2.侠盗猎车手——圣安地列斯	1618票	Rockstar Games	2005年	9	↓
3.信长之野望——革新	1509票	KOEI	2005年	8.5	↑
4.职业进化足球5	1440票	Konami	2005年	8.5	↓
5.英雄萨姆2	1355票	Croteam	2005年	8.5	↓
6.文明IV	1245票	Firaxis Games	2005年	8.5	↓
7.黑与白2	1174票	Lionhead Studios	2005年	8	○
8.神偷3（中文版）	1080票	Ion Storm	2005年	8	○
9.神鬼寓言——失落之章	988票	Lionhead Studios	2005年	8	○
10.电影大亨	936票	Lionhead Studios	2005年	8	○



网吧流行游戏排行榜

游戏名称	流行度
魔兽世界	
CS	
大话西游II	
劲乐团	
泡泡堂	
QQ幻想	
梦幻西游	
剑侠情缘网络版	
劲舞团	
街头篮球	

本期“网吧流行游戏排行榜”调查的网吧有：

（100台电脑以下规模<含100台>）成都：金鑫网络网吧，阳光地带网络网吧，骄子之家网吧；郑州：紫葡萄网吧，环宇网吧，好时光网吧；西安：天想网吧

（101～300台电脑之间规模）成都：星光数码网吧；西安：幻彩网吧，雁塔路网际快车网吧，新视觉网吧；上海：极点网吧，杰毅网吧，东方网点政立店；北京：网上游网络沙龙

（301～600台电脑之间规模）郑州：博文网络家园；西安：红树林网吧连锁，1024网吧；上海：东方网点曹杨店

（600～800台电脑之间规模）西安新西部网城

每期的网络游戏与单机游戏排行榜票数为玩家信投、网投和手机投票票数的总和。**信投**选票见每期杂志中央的读者咨询卡。**网络投票**的网址为www.topten.com.cn。**手机投票**，移动用户发送至629903，联通用户发送至929903，投票代码见每期杂志中央的读者咨询卡。

邮发代号: 82-726
零售价: ¥6.80元
ISSN1007-0060
刊号: [illegible]